

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI 103 REJANG LEBONG**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**OZY VEBRY ALANDIKA
NIM: 24871008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ozy Vebry Alandika

NIM : 24871008

Tempat dan Tanggal Lahir : Curup, 24 Agustus 1994

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong"* benar-benar karya asli saya, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terdapat di dalamnya kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 15 Juli 2026

Saya yang menyatakan,



Ozy Vebry Alandika

NIM. 24871008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. AK Gani No.01, Curup Utara, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu 39119
Website: www.iaincurup.ac.id | Email: admin@iaincurup.ac.id | Telp. 0732-21759

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama : Ozy Vebry Alandika
NIM : 24871008
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

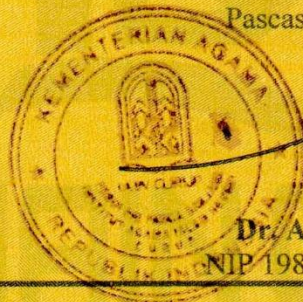
Pembimbing I,

Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP 19720704 200003 1 004

Curup, Juli 2026
Pembimbing II,

Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., M.A.
NIP 19810417 202012 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI)
Pascasarjana IAIN Curup



Dr. Amrullah, M.Pd.I.
NIP 19850328 202012 1 001



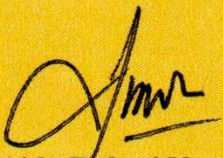
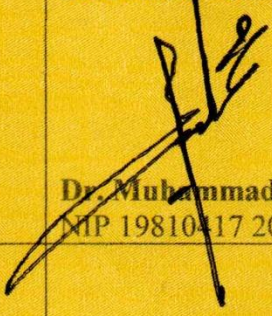
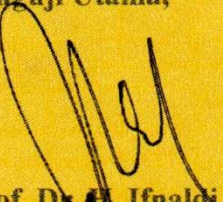
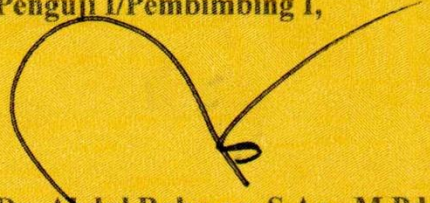
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI**

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang Berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong** yang ditulis oleh **OZY VEBRY ALANDIKA NIM. 24871008** program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji tesis.

Curup, Juli 2026

Ketua,  Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I. NIP 19821002 200604 2 002	Sekretaris/Pembimbing II,  Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., M.A. NIP 19810417 202012 1 001
Penguji Utama,  Prof. Dr. H. Ifnaldi, M.Pd. NIP 19650627 200003 1 002	Tanggal 23/7/26
Penguji I/Pembimbing I,  Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd. NIP 19720704 200003 1 004	Tanggal 23 - 07 - 2026



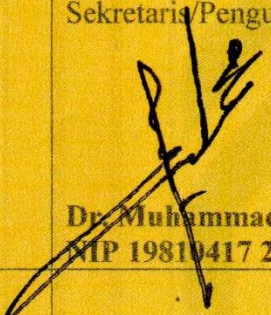
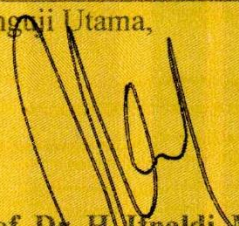
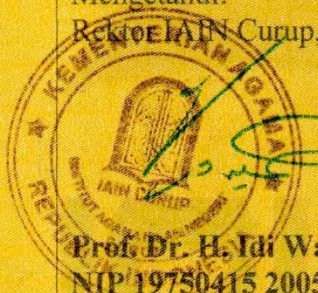
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

No: 56/In.34/PS/PP/00.9/07/2026

Tesis yang Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong” yang ditulis oleh **OZY VEBRY ALANDIKA NIM. 24871008**, program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan **LULUS** pada tanggal 21 Juli 2026 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua.  Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I. NIP 19821002 200604 2 002	Sekretaris/Penguji II,  Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., M.A. NIP 19810417 202012 1 001
Penguji Utama,  Prof. Dr. H. Hinaldi, M.Pd. NIP 19650627 200003 1 002	Tanggal 22/7/26
Penguji I,  Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd. NIP 19720704 200003 1 004	Tanggal 23-07-2026
Mengetahui: Rektor IAIN Curup,  Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I. NIP 19750415 200501 1 009	Curup, Juli 2026 Direktur Pascasarjana IAIN Curup,  Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd. NIP 19751104 200312 1 001

ABSTRAK

OZY VEBRY ALANDIKA, NIM 24871008. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong*. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Pendidikan, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Curup, 2026, 245 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Guru masih dominan menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik dan keterlibatan siswa belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran PAI, (2) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, (3) mengevaluasi tingkat kelayakan media, (4) menguji tingkat efektivitas dan kepraktisan media dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 14 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan uji validitas, efektivitas, kepraktisan, dan N-Gain.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dibutuhkan dalam pembelajaran PAI kelas V karena sesuai dengan kebutuhan guru, siswa, karakteristik peserta didik, dan CP PAI. Media dikembangkan secara sistematis melalui tahap perancangan dan pengembangan dengan memuat materi visual, refleksi, video, kuis interaktif, skor otomatis, dan sertifikat. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak dengan rata-rata 95,75%, peningkatan hasil belajar cukup efektif berdasarkan N-Gain kognitif 0,40, psikomotorik 0,58, dan afektif 0,58, serta media sangat praktis berdasarkan respon guru 91,67% dan siswa 88,69%.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Canva AI, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

OZY VEBRY ALANDIKA, Student ID Number 24871008. *Development of Canva AI-Based Interactive Learning Media to Improve Islamic Religious Education Learning Outcomes at SD Negeri 103 Rejang Lebong*. Thesis. Islamic Religious Education Based on Educational Technology Study Program, Postgraduate Program, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2026, 245 pages.

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Islamic Religious Education (PAI) at SD Negeri 103 Rejang Lebong and the suboptimal use of interactive learning media. Teachers still predominantly used conventional media, which made the learning process less engaging and limited students' active involvement. This study aimed to: (1) analyze the needs of PAI learning, (2) develop Canva AI-based interactive learning media, (3) evaluate the feasibility level of the media, and (4) examine the effectiveness and practicality of the media in improving students' PAI learning outcomes.

This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 14 fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and learning outcome tests. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques through validity, effectiveness, practicality, and N-Gain analyses.

The results showed that Canva AI-based interactive learning media was needed in fifth-grade PAI learning because it corresponded to the needs of teachers and students, students' characteristics, and the PAI Learning Outcomes. The media was systematically developed through design and development stages, incorporating visual materials, reflection activities, videos, interactive quizzes, automatic scoring, and certificates. The validation results indicated that the media was highly feasible, with an average score of 95.75%. The improvement in learning outcomes was moderately effective, as shown by the N-Gain scores of 0.40 in the cognitive domain, 0.58 in the psychomotor domain, and 0.58 in the affective domain. The media was also categorized as highly practical, based on teacher responses of 91.67% and student responses of 88.69%.

Keywords: interactive learning media, Canva AI, learning outcomes, Islamic Religious Education.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong”* dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Pendidikan, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Curup. Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup beserta seluruh jajaran pimpinan.
2. Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Curup.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Pendidikan.
4. Dosen pembimbing tesis yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan tesis.
5. Seluruh dosen dan staf Pascasarjana yang telah memberikan ilmu dan pelayanan akademik.

6. Kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri 103 Rejang Lebong yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
7. Kedua orang tua, istri, anak dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi.

Curup, Juli 2026

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ozy Vebry Alandika', written over a horizontal line.

Ozy Vebry Alandika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2. Canva AI Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	46
3. Hasil Belajar	61
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar	76
B. Penelitian Relevan	80
C. Kerangka Berpikir.....	82
BAB III METODE PENELITIAN.....	83
A. Jenis Penelitian.....	83
B. Tempat dan Waktu Penelitian	84
C. Definisi Operasional Variabel.....	85
D. Populasi dan Sampel	85
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	86
F. Teknik Analisis Data.....	88
G. Langkah-Langkah Penelitian	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	95
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	95
B. Hasil Penelitian	98
1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong	98

2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI yang Sesuai Dengan Kebutuhan Pembelajaran PAI Di SD Negeri 103 Rejang Lebong	115
3. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI yang Dikembangkan untuk Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong	133
4. Tingkat Efektivitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI dalam Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong	151
BAB V PENUTUP.....	176
A. Kesimpulan	176
B. Saran.....	177
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	193
BIOGRAFI PENELITI	245

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	80
Tabel 3.1 Waktu dan Tahapan Pelaksanaan Penelitian	84
Tabel 4.1 Sintesis Temuan dan Implikasi Pengembangan Media	113
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	134
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media/Teknologi Pendidikan	137
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	139
Tabel 4.5 Revisi Produk	145
Tabel 4.6 Rekapitulasi N-Gain Skor Hasil Belajar Ranah Kognitif	152
Tabel 4.7 Data Hasil Pretest dan Posttest Ranah Psikomotorik	154
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan N-Gain Ranah Psikomotorik Peserta Didik	156
Tabel 4.9 Data Hasil Pretest dan Posttest Ranah Afektif	158
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan N-Gain Ranah Afektif Peserta Didik	160
Tabel 4.11 Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva AI	166
Tabel 4.11 Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva AI	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	82
Gambar 4.1 Grafik Analisis Kebutuhan Guru PAI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.....	99
Gambar 4.2 Grafik Analisis Kebutuhan Siswa SD Negeri 103 Rejang Lebong Terhadap Pembelajaran PAI dan Media Pembelajaran.....	102
Gambar 4.3 Grafik Analisis CP PAI Kelas V.....	109
Gambar 4.4 Grafik Integrasi Analisis Kebutuhan Pengembangan Media.....	114
Gambar 4.5 Map Tahap Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI.....	116
Gambar 4.6 Tampilan Beranda Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI.....	125
Gambar 4.7 Menu Navigasi Bawah	126
Gambar 4.8 Tampilan Pada Menu Tujuan Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	127
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	128
Gambar 4.10 Tampilan Menu Refleksi Diri Pada Setiap Akhir Submateri Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	129
Gambar 4.11 Tampilan Opsi Tonton Video Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	129
Gambar 4.12 Tampilan Kuis Tembak Jawaban Sebagai Evaluasi Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	130
Gambar 4.13 Tampilan Soal dan Pilihan Jawaban Pada Kuis	131
Gambar 4.14 Tampilan Sertifikat Penghargaan Siswa di Akhir Kuis	132
Gambar 4.15 Grafik Rekapitulasi Hasil Validitas Produk	141
Gambar 4.16 Hasil Uji Empiris One-to-One	149
Gambar 4.17 Grafik Rekapitulasi Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Ranah Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif.....	161
Gambar 4.18 Grafik Rekapitulasi Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	172
Gambar 4.19 Pemanfaatan IFP oleh Guru PAI Saat Mengakses Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Observasi Pembelajaran PAI	194
Lampiran 2: Angket Kebutuhan Guru PAI	197
Lampiran 3: Lembar Pedoman Wawancara Guru PAI	200
Lampiran 4: Data Angket Kebutuhan Siswa.....	202
Lampiran 5: Data Analisis CP PAI Kelas V	207
Lampiran 6: Surat Penunjukan Validator.....	209
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi.....	210
Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media	214
Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	217
Lampiran 10: Instrumen Kepraktisan Media Canva AI – Respon Guru.....	219
Lampiran 11: Instrumen Kepraktisan Media Canva AI – Respon Siswa	221
Lampiran 12: Soal Pretest dan Posttest Beserta Kunci Jawaban	224
Lampiran 13: Data Hasil Pretest dan Posttest	228
Lampiran 14: Data Pretest dan Posttest Ranah Psikomotorik.....	229
Lampiran 15: Rekap Hasil Pretest dan Posttest Ranah Afektif	232
Lampiran 16: Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif..	234
Lampiran 17: Surat-surat Penelitian.....	237
Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian.....	240

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran memegang peranan vital dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah dasar. Peserta didik usia sekolah dasar usia 7–12 tahun, sedang berada pada fase operasional konkret sehingga membutuhkan rangsangan visual, audio, maupun aktivitas interaktif agar mampu memahami konsep-konsep keagamaan dengan lebih mudah.¹ Dengan begitu, media pembelajaran interaktif menjadi sarana yang tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan peserta didik.

Hal ini sudah lama dilakukan oleh baginda Rasulullah SAW. Beliau menggunakan media pembelajaran berbasis gambar untuk memudahkan menyampaikan pelajaran kepada para sahabat, sebagaimana hadis berikut:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ

¹ Kadek Ayu Widia Fransiska Et Al., “Perkembangan Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau Dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis,” Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 9, No. 2 (2024), <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i2.839>.

خَارِجُ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَحْشَهُ هَذَا، وَإِنْ
أَخْطَأَهُ هَذَا نَحْشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas(persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.” (H.R Bukhari Nomor 5938).²

Pada hadis di atas, Nabi SAW menjelaskan hakikat kehidupan manusia melalui sebuah ilustrasi berupa garis dan persegi, di mana garis lurus di tengah melambangkan manusia, persegi yang mengelilinginya menggambarkan batas ajal yang tidak dapat dihindari, garis lurus yang keluar mewakili harapan dan angan-angan yang sering melebihi batas umur, sementara garis-garis kecil di sekitarnya menunjukkan berbagai musibah yang selalu siap menghadang.³ Gambaran ini adalah cara yang ditempuh oleh Rasulullah SAW dalam rangka mendesain media ajar berupa ilustrasi/gambar yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan juga fokus belajar para sahabat.

Di sisi yang sama, Andi Asari menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat strategis yang menghubungkan informasi abstrak menjadi lebih konkret

² Ṣaḥīḥ al-Bukhārī. (n.d.). Sunnah.com. <https://sunnah.com/bukhari>

³ Muhammad Latif dan Fadriati, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadits,” Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran 6, no. 4 (2023): 3340–3348.

sehingga memudahkan proses internalisasi makna bagi siswa.⁴ Seirama dengan pernyataan ini, Sulistiawati dan Abidin pula menegaskan bahwa media interaktif berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif, menjadikan kelas lebih menyenangkan, memperkuat retensi materi, dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien.⁵

Peran tersebut sejatinya selaras dengan arah kebijakan pembelajaran yang tertuang dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025.⁶ Dalam peraturan ini, pendekatan ajar diarahkan kepada “pembelajaran mendalam” (*deep-learning*), yang menekankan pemahaman konsep secara utuh dan penerapan lintas tema/mata pelajaran. Pendekatan ini mendukung penerapan media dan metode pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual, yang memberi ruang bagi penggunaan media interaktif.

Dalam pembelajaran PAI, media interaktif memiliki urgensi tersendiri karena materi yang dipelajari tidak hanya mencakup pengetahuan kognitif, tetapi juga nilai-nilai moral, praktik ibadah, dan pembentukan karakter. Hasil riset terbaru menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media interaktif dan peningkatan kualitas pembelajaran PAI. Riset oleh Wijayanti mengemukakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, pemahaman materi, dan antusiasme siswa dalam mempelajari nilai-nilai

⁴ Andi Asari, Media Pembelajaran Era Digital, In Proceedings Of The National Academy Of Sciences, Vol. 3, No. 1 (2023).

⁵ Esti Sulistiawati And Jaenal Abidin, “Strategi Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat Sekolah Dasar,” Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman 11, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.31102/Alulum.11.1.2024.31-42>.

⁶ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kebijakan Pembelajaran Mendalam. <https://www.kemendikdasmen.go.id>

keagamaan.⁷ Di samping itu, penelitian oleh Aeni membuktikan bahwa media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang responsif dan menyenangkan, sehingga berdampak signifikan pada perkembangan pemahaman konseptual peserta didik.⁸

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 103 Rejang Lebong memperlihatkan bahwa guru PAI masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi. Pada beberapa kesempatan, guru memang memanfaatkan video YouTube, tetapi penggunaannya masih bersifat pasif karena siswa hanya menonton tanpa adanya aktivitas lanjutan yang mengarahkan mereka pada interaksi atau eksplorasi materi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dan kurang optimalnya pemahaman konseptual dalam pembelajaran PAI.

Sejatinya penggunaan papan tulis sebagai media pembelajaran utama memang tidak dapat dipungkiri. Meski begitu, Syarifuddin menerangkan bahwa papan tulis hanya mendukung komunikasi satu arah sehingga siswa cepat mengalami kejenuhan dan kurang terdorong untuk berpartisipasi.⁹ Selain itu, papan tulis di era kekinian pula belum mampu menunjukkan konsep abstrak dengan visualisasi yang menarik sehingga pembelajaran menjadi kurang

⁷ Sukmay Wijayanti Et Al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Negeri 4 Malang," Jurnal Pendidikan Islam 7, No. 1 (2022).

⁸ Ani Nur Aeni Et Al., "Penggunaan Mipa (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Pai Untuk Materi Dakwah Di Sd Kelas 6," Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 7, No. 2 (2023), <https://doi.org/10.35931/Am.V7i2.2090>.

⁹ Syarifuddin And Eka Dewi Utari, "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)," Bening Media Publishing 18, No. 1 (2022).

kontekstual.¹⁰ Sementara itu, menurut Saputra, media video YouTube memang dapat menarik perhatian siswa pada tahap awal, tetapi sifatnya yang linier membuat siswa tidak dapat berinteraksi langsung dengan materi.¹¹ Video juga tidak selalu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI di kelas, sehingga guru sering kali perlu menambahkan penjelasan lanjutan untuk menyesuaikannya.

Kondisi tersebut juga tampak pada siswa kelas V, di mana dari segi hasil belajar masih berada pada kategori yang butuh peningkatan. Hal ini ditandai dengan temuan peneliti terhadap dokumen hasil ulangan harian terakhir kelas V yang menunjukkan rata-rata nilai 64,7 saja. Padahal, sekolah telah memiliki 15 unit Chromebook yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.

Sayangnya, perangkat tersebut baru digunakan sebatas untuk kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan keperluan guru yang sedang melaksanakan PPG dalam jabatan. Pemanfaatan perangkat ini untuk pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif belum dilakukan secara maksimal, khususnya untuk mata pelajaran PAI.

Melihat kesenjangan tersebut, diperlukan upaya pembaharuan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang mampu memadukan unsur visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Salah satu alternatif yang potensial adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Canva AI merupakan platform

¹⁰ Nasution, F. R. A., Rahman, A. ., Ambiyar, A., & Usmeldi, U. (2025). Meta – Analisis: Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Mendukung Pembelajaran Di Smk . Vocational: *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* , 5(2), 80-88. <https://doi.org/10.51878/Vocational.V5i2.5782>

¹¹ Arief Reza Indra Saputra Et Al., “Efektifitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Online,” *Jurnal Literasi Digital* 3, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.54065/Jld.3.1.2023.287>.

desain digital yang kini dilengkapi fitur kecerdasan buatan untuk membantu pengguna membuat materi pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan lebih mudah.¹²

Melalui Canva AI, guru dapat menyusun materi, kuis, serta aktivitas belajar dengan tampilan yang visual, animatif, dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.¹³ Salah satu fitur terbaru seperti *Canva Code* untuk pembuatan konten berbasis website alias blog pribadi secara otomatis, kode html yang bisa dimodifikasi, desain materi yang ilustratif dan animatif, pembuatan kuis, hingga integrasi elemen multimedia yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru.

Keunggulan Canva AI adalah kemudahan akses, tampilan yang menarik, dan fleksibilitas penggunaannya, bahkan bagi guru dengan literasi teknologi yang belum terlalu tinggi.¹⁴ Hasil kajian Mahyudin menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan murid, mendorong kreativitas guru, dan menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.¹⁵

Pemanfaatan Canva AI agaknya dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan tampilan yang menarik dan

¹² Dwina Satrinia Et Al., "Potensi Artificial Intelligence Dalam Dunia Kreativitas Desain," *Journal Of Informatics And Communication Technology (Jict)* 5, No. 1 (2023), https://doi.org/10.52661/J_Ict.V5i1.164.

¹³ Melisa, M., Yunita, A., & Suryani, M. (2025). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berdiferensiasi Berbantuan Aplikasi Canva Ai. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 5(1), 537-544.

¹⁴ Riono And Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No. 1 (2022).

¹⁵ Ahmad Mahyudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran Pai & Bp Fase C - Sekolah Dasar," *Journal Of Instruction And Development Researches* 3, No. 4 (2023).

kemudahan penggunaan, media berbasis Canva AI berpotensi menumbuhkan minat belajar, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Adapun permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 103 Rejang Lebong masih didominasi oleh media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan sesekali menggunakan media YouTube yang membuat siswa pasif.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih terbilang rendah dan membutuhkan peningkatan, karena nilai rata-rata masih berada di angka 64,7.
3. Guru PAI belum banyak menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Aset sekolah berupa 15 unit Chromebook belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran PAI.

5. Belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga penelitian tetap terfokus dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk mata pelajaran PAI.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong.
3. Materi yang dikembangkan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) PAI kelas V sesuai kurikulum yang berlaku.
4. Uji coba media dilakukan dalam lingkup terbatas pada satu kelas, yaitu kelas V.
5. Penilaian produk difokuskan pada aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

D. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan arah penelitian dan memperoleh jawaban yang sesuai dengan tujuan pengembangan media, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI?

2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong?
3. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan untuk pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong?
4. Bagaimana tingkat efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Untuk memberikan kejelasan mengenai arah yang ingin dicapai melalui penelitian ini, maka tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.
3. Mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan untuk pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

4. Menguji tingkat efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAI melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya integrasi Canva AI dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru: menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.
- b. Bagi Siswa: membantu meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah: memberikan referensi pemanfaatan aset teknologi (Chromebook) untuk mendukung pembelajaran digital.
- d. Bagi Peneliti Lain: menjadi bahan rujukan untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan media berbasis AI dalam bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran interaktif memiliki posisi yang sangat penting sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik. Media dipahami sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar dapat diterima secara efektif oleh siswa.¹⁶ Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷ Artinya, media tidak hanya sekadar alat bantu pengajaran, tetapi juga merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran yang memfasilitasi terjadinya proses belajar yang bermakna.

Para ahli seperti Heinich, Molenda, dan Russell menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menjembatani keterbatasan komunikasi verbal guru, membantu memperjelas konsep yang abstrak, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.¹⁸ Dengan demikian, media

¹⁶ Andi Asari, Media Pembelajaran Era Digital, In Proceedings Of The National Academy Of Sciences, Vol. 3, No. 1 (2023).

¹⁷ Hamid Sakti Wibowo, Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif, Vol. 1, No. 4 (2023).

¹⁸ Nabila Zahratussyafara Et Al., "Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Agama Islam," Proceeding International Seminar On Islamic Studies 4 (2023).

bukan hanya alat pelengkap, tetapi juga instrumen strategis yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif merupakan segala bentuk perangkat atau sistem yang dirancang untuk memfasilitasi proses komunikasi pendidikan dua arah antara pendidik dan peserta didik melalui teknologi yang memungkinkan respon langsung dari pengguna.¹⁹

Berbeda dari media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, media interaktif menekankan *feedback* sebagai inti proses pembelajaran. Melalui kemampuan pengguna dalam memberikan tanggapan langsung, media ini menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan partisipatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya serta meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Secara terminologis, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai perpaduan antara teknologi multimedia yang terdiri dari teks, gambar, animasi, video, dan audio yang terintegrasi dalam sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna melakukan interaksi dan mengambil keputusan selama proses belajar berlangsung.²⁰ Dengan demikian, peserta didik tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran.

¹⁹ M I Arif And N R Dewi, "Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika 7 (2024).

²⁰ Fuad Try Satrio Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8, No. 2 (2023), <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i2.10066>.

Konsep media pembelajaran interaktif memiliki dasar filosofis dan psikopedagogis yang kuat, di mana peserta didik dipandang sebagai agen aktif dalam konstruksi pengetahuan. Konsep tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar tidak hanya berupa penerimaan informasi secara pasif, tetapi merupakan bentuk aktivitas mental yang terjadi ketika peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna.²¹

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif hadir sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi pengguna secara langsung melalui fitur-fitur yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba, dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri.

Proses manipulasi konten melalui aktivitas interaktif, seperti memilih jawaban, memindahkan objek, dan memecahkan persoalan dalam media digital, dapat memperkuat pemahaman konsep karena siswa belajar melalui keterlibatan kognitif yang intens.²² Dengan demikian, media interaktif tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga turut mengarahkan bagaimana pengetahuan itu dikonstruksi dalam struktur kognitif peserta didik.

Lebih lanjut, teori belajar kognitif multimedia yang dikembangkan oleh Richard Mayer memberikan landasan ilmiah dalam perancangan media interaktif. Mayer menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika

²¹ Meidarwati Harefa Et Al., "Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar," Jurnal Pendidikan 2, No. 1 (2023).

²² Marwah Marwah Et Al., "Desain Dan Produksi Media Pembelajaran Pai Berbasis Multimedia Interaktif," Jiep: Journal Of Islamic Education Papua 1, No. 2 (2024), <https://doi.org/10.53491/Jiep.V1i2.906>.

penyajian informasi menggabungkan saluran visual dan verbal secara seimbang sehingga mendorong aktivitas mental dalam dua jalur pemrosesan informasi yang berbeda.²³

Pada dasarnya, media interaktif dirancang untuk memenuhi prinsip ini melalui integrasi teks, suara, animasi, dan gambar bergerak yang memberikan pengalaman multisensori.²⁴ Keterlibatan kognitif peserta didik semakin meningkat karena mereka tidak sekadar menjadi penerima informasi, tetapi turut melakukan kontrol terhadap alur pembelajaran seperti memilih materi, menjawab pertanyaan, atau melakukan simulasi.

Aktivitas ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan meminimalisasi kejenuhan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Dengan kata lain, media interaktif membuat proses pembelajaran lebih personal, adaptif, dan berorientasi pada pemrosesan informasi yang efektif.

Teori interaksi sosial dari Vygotsky juga memiliki implikasi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial melalui proses *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sementara dari guru atau teman

²³ Dyah Ayu Kusumaningrum And Eko Marpanaji, "Pengembangan E-Learning Dengan Pendekatan Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran Di Jurusan Tkj Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta," Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 1, No. 1 (2014), <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2457>.

²⁴ Nur Laili Rochmah Et Al., "Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah," Candrarupa : Journal Of Art, Design, And Media 3, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664>.

sebaya untuk membantu peserta didik mencapai kemampuan dalam *zone of proximal development*.²⁵

Dari pemahaman tersebut, media pembelajaran interaktif mampu menyediakan *scaffolding* dalam bentuk petunjuk otomatis, fitur umpan balik langsung, dan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan peserta didik berdiskusi atau berkompetisi dalam lingkungan digital. Hal ini menegaskan bahwa interaktivitas dalam media tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga sosial-kognitif, karena melalui kolaborasi dan dialog peserta didik dapat saling memperkuat pemahaman.

Pada pembelajaran PAI yang memuat kompetensi nilai dan moral, interaksi sosial yang positif melalui media juga dapat membantu internalisasi karakter religius dan spiritual melalui diskusi dan refleksi bersama.

Selain konstruktivisme dan interaksi sosial, perkembangan neurosains pendidikan turut menjadi fondasi penting bagi kehadiran media interaktif dalam dunia pembelajaran. Neurosains menegaskan bahwa ketika pembelajaran melibatkan lebih banyak indra serta emosi positif, maka proses penguatan memori akan berjalan lebih optimal melalui aktivitas sinapsis dalam otak.²⁶

Media interaktif yang dirancang dengan tampilan menarik, elemen permainan edukatif, dan tantangan yang menstimulasi dapat memicu produksi

²⁵ Muh Nur Afwan Et Al., "Pengolahan Informasi Dan Hubungannya Dengan Teori Zone Of Proximal Development (Zpd) Vygotsky (Pengamatan Pada Proses Pembelajaran Pai Di Sman 1 Palu Kelas Xii Ipa 8)," Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (Kiiies) 5.0 1, No. 1 (2022).

²⁶ Siti Nur Sidah And Suyadi Suyadi, "Pengembangan Hots Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Pai," Journal Piwulang 4, No. 2 (2022), <https://doi.org/10.32478/Piwulang.V4i2.968>.

neurotransmitter dopamin yang berkaitan dengan motivasi dan rasa senang ketika seseorang berhasil menyelesaikan tantangan tertentu.²⁷ Hal ini mengakibatkan siswa lebih fokus, terlibat, dan memiliki persistent learning behavior atau ketekunan dalam belajar.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis interaksi digital tidak hanya mengaktifkan proses kognitif secara kuat, tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang membuat pembelajaran lebih bermakna, terutama dalam bidang PAI yang membutuhkan sentuhan afektif dalam penanaman nilai religius.

Berdasarkan keempat landasan teoretis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dikembangkan untuk memberikan distribusi pengalaman belajar yang lebih kaya, imersif, dan berpusat pada peserta didik. Media ini tidak hanya membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran ranah kognitif seperti peningkatan pengetahuan, tetapi juga mendukung pembentukan sikap, motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, media interaktif berpotensi memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan melalui aktivitas yang kreatif, reflektif, dan menyenangkan sehingga materi keagamaan dapat dipahami dan diamalkan dengan lebih mudah. Implementasi media interaktif yang terencana dan sesuai karakteristik peserta didik diyakini mampu

²⁷ Rahmadika Nur Azizah And Suyadi Suyadi, "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (2022), <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2336>.

mendukung peningkatan hasil belajar PAI secara menyeluruh baik dari aspek spiritual, kognitif, maupun psikomotor.

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis sesuai dengan karakteristik dan fungsi penyajiannya. Media visual, misalnya, meliputi gambar, foto, grafik, atau peta konsep yang berfungsi memperjelas pesan melalui penglihatan.²⁸ Media audio menekankan unsur pendengaran, seperti rekaman suara, musik, atau narasi.²⁹ Sementara itu, media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio sekaligus, seperti video pembelajaran, film, dan animasi.

Dalam perkembangan selanjutnya, muncul jenis media yang bersifat interaktif. Media interaktif memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melalui tombol navigasi, kuis digital, simulasi, atau permainan edukatif.³⁰ Karakteristik utama media interaktif terletak pada kemampuan sistem untuk memberikan respon terhadap tindakan pengguna serta menyediakan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku yang berinteraksi dengan materi.

²⁸ Ina Magdalena Et Al., "Desain Pembelajaran Bahan Ajar Sd," Sindoro: Cendikia Pendidikan 3, No. 4 (2024).

²⁹ Maya Puspita Timur Et Al., "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," Sentri: Jurnal Riset Ilmiah 3, No. 2 (2024), <https://doi.org/10.55681/Sentri.V3i2.2299>.

³⁰ Dani Kurniawati1 And Mohamad Arief Rafsanjani2, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma," Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 55, No. 4 (2019).

Media interaktif dirancang untuk menciptakan hubungan timbal balik antara pengguna dan sistem. Hubungan ini tidak bersifat satu arah seperti dalam media tradisional, melainkan dua arah bahkan multi-arah, tergantung pada desain interaktivitasnya.³¹ Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas mencakup tiga elemen penting, yaitu partisipasi pengguna, respon sistem, dan umpan balik yang diberikan.

Partisipasi pengguna berarti siswa terlibat dalam aktivitas belajar, seperti memilih materi, menjawab pertanyaan, atau melakukan eksplorasi digital. Respon sistem mengacu pada reaksi media terhadap input siswa, sedangkan umpan balik merupakan informasi yang diberikan setelah siswa melakukan suatu tindakan. Umpan balik yang tepat waktu dan relevan terbukti dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.³²

Keunggulan utama media interaktif adalah kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan berpusat pada siswa.³³ Dengan interaktivitas yang tinggi, perhatian siswa dapat dipertahankan lebih lama, dan proses internalisasi materi berlangsung lebih mendalam. Sejalan dengan teori pembelajaran kognitif, keterlibatan aktif dalam proses belajar akan memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

³¹ Dedi Saputra, "The Influence Of Interactive Learning Media Usage On Student Learning Motivation In Islamic Religious Education At Elementary Schools," *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)* 3, No. 1 (2023), <https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842>.

³² Triasari Andayani And Faisal Madani, "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di Pendidikan Dasar," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, No. 2 (2023), <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>.

³³ Tiar Aulia Maulid Et Al., "Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, No. 1 (2024).

Media pembelajaran interaktif menekankan adanya aktivitas dialogis antara peserta didik dengan media pembelajaran digital. Perkembangan teknologi digital telah menghasilkan berbagai jenis media yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui penyelidikan aktif, percobaan, serta refleksi secara mandiri maupun kolaboratif. Ragam media ini juga memungkinkan guru mengadaptasi pendekatan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga memberikan kesempatan untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Dengan sifatnya yang fleksibel, media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam berbagai fase pembelajaran, mulai dari pengenalan materi, elaborasi, sampai evaluasi.³⁴ Penggunaan media ini memberikan ruang bagi personalisasi pembelajaran karena peserta didik memiliki kesempatan mengatur kecepatan dan kedalaman eksplorasinya sendiri terhadap materi PAI. Melalui dukungan fitur interaktif, media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dalam proses belajar.

Selain itu, media interaktif memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik yang cepat. Umpan balik ini penting untuk meningkatkan *self-regulated learning*, memungkinkan peserta didik mengevaluasi kemampuan

³⁴ Wini Tarmini Et Al., "Menyemai Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Steam," Bemas: Jurnal Bermasyarakat 4, No. 2 (2024), <https://doi.org/10.37373/Bemas.V4i2.713>.

mereka.³⁵ Guru juga dapat memantau perkembangan belajar secara lebih terstruktur dan objektif sehingga keputusan pedagogis dapat diambil secara tepat.

1) Multimedia Interaktif Berbasis Presentasi

Multimedia berbasis presentasi merupakan salah satu jenis media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah. Media ini biasanya berbentuk slide interaktif yang dilengkapi unsur teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur navigasi untuk berpindah halaman.³⁶ Konten yang ditampilkan dapat dirancang secara menarik dan sistematis untuk membantu peserta didik memahami konsep PAI yang bersifat abstrak seperti akidah, ibadah, dan akhlak.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis presentasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan konten. Mereka dapat mengklik bagian materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu, mengulang bagian yang belum dipahami, atau menjawab pertanyaan yang tersedia dalam konten. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam pengolahan informasi.

Karakteristik utama dari media ini adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri sekaligus klasikal. Guru mampu menyajikan materi secara menarik di kelas, sementara peserta didik dapat

³⁵ Edy Siswanto, *Presentasi Multimedia Media Pembelajaran Interaktif*, In Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik (2021).

³⁶ Feri Ardiansah And Romadon Romadon, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba," *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2023), <https://doi.org/10.56799/joongki.v2i2.1610>.

melanjutkan eksplorasi di luar kelas melalui perangkat masing-masing.³⁷ Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan kemampuan literasi digital serta kemandirian dalam belajar.

2) Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan media interaktif yang menggabungkan unsur hiburan dengan konten pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme tantangan, poin, level, serta hadiah yang mampu mendorong minat peserta didik.³⁸ Dalam pembelajaran PAI, game edukatif dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai materi akhlak, ibadah, bahkan sejarah Islam dengan pendekatan menyenangkan dan tidak monoton.

Selain meningkatkan motivasi, game edukatif dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah karena peserta didik harus mengambil keputusan, menganalisis situasi, serta merespon tantangan secara aktif sesuai aturan permainan.³⁹ Tantangan dalam permainan membantu peserta didik melakukan pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman jangka panjang.

³⁷ Mochamad Arsad Ibrahim Et Al., “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran,” Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam 4 (2022).

³⁸ Fitriyani, R., Aulia, R. F., Purwanti, A., & Suryandari, K. C. (2023). Analysis Of Learning Motivation Through The Application Of Snakes And Ladders Media In Civics Subjects For Fifth Grade Students. *Social, Humanities, And Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 285. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71103>

³⁹ Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>

Kelebihan lain dari media ini adalah kemampuannya menciptakan suasana kompetitif yang sehat di kelas. Peserta didik terdorong untuk mencapai skor tertinggi sambil tetap bekerja sama dalam beberapa kondisi tertentu. Hal ini mendukung pembentukan karakter positif seperti sportivitas, kerja sama, serta keuletan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

3) Simulasi Interaktif

Simulasi interaktif digunakan untuk memvisualisasikan konsep atau fenomena abstrak menjadi pengalaman yang dapat diobservasi secara realistis.⁴⁰ Dalam konteks pembelajaran PAI, simulasi dapat digunakan untuk mengajarkan prosedur tertentu seperti tata cara wudhu, pelaksanaan shalat, maupun tata kelola zakat. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung tanpa menghadapi risiko atau hambatan nyata.

Simulasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi aktif terhadap langkah langkah yang diperlukan dalam suatu aktivitas keagamaan. Mereka dapat mengulangi prosedur ketika melakukan kesalahan sehingga membantu memperbaiki pemahaman yang keliru. Hal ini sangat relevan untuk pembelajaran berbasis kompetensi di mana hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan tetapi juga keterampilan beribadah.

⁴⁰ I G Arjana and I W Suastra, "Pengembangan Simulasi Interaktif Berbasis Geogebra Dalam Mendukung Pelaksanaan Perkuliahan Fisika Mekanika Dasar Berbasis STEM," Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia 12, no. 3 (2022).

Karakteristik utama simulasi interaktif antara lain adanya instruksi langkah demi langkah, tampilan visual yang detail, serta opsi interaksi yang fleksibel. Peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menghubungkan konsep tersebut dengan praktik kehidupan nyata sehingga materi PAI menjadi lebih kontekstual dan mudah diaplikasikan.

4) Media Evaluasi Berbasis Interaksi Digital

Media evaluasi berbasis interaksi digital merupakan instrumen asesmen yang tidak hanya berfungsi mengukur hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang komunikatif.⁴¹ Aplikasi seperti Mentimeter, Kahoot, dan Quizizz memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi melalui kuis interaktif, polling, dan refleksi pemahaman. Evaluasi tidak lagi bersifat menegangkan, melainkan menyenangkan dan partisipatif.

Melalui media ini, guru dapat memonitor pemahaman peserta didik secara real time. Hasil evaluasi langsung ditampilkan dalam bentuk grafik atau peringkat sehingga guru dapat melakukan tindak lanjut yang cepat dan tepat. Data yang tersimpan juga dapat dianalisis untuk kepentingan perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

Media evaluasi interaktif berperan penting dalam menciptakan transparansi hasil belajar. Peserta didik mengetahui kesalahan mereka secara

⁴¹ Thania Shaputri Teno and Dara Fitrah Dwi, "Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas Iv Sdn 106815 Marindal I," *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 5 (2023), <https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.506>.

langsung dan memiliki kesempatan untuk memperbaikinya. Selain itu, penggunaan perangkat digital menjadikan evaluasi lebih efisien, akurat, dan mudah diakses kapan saja.

5) Aplikasi dan Platform Pembelajaran Digital

Platform pembelajaran digital menyediakan lingkungan belajar yang terstruktur dan berkelanjutan. Sistem ini memuat berbagai komponen pembelajaran seperti materi digital, forum diskusi, penilaian, serta pengumpulan tugas dalam satu wadah terpadu sehingga mendukung pembelajaran yang sistematis dan terdokumentasi dengan baik.⁴²

Platform digital juga memungkinkan guru dan peserta didik melakukan komunikasi lintas waktu dan tempat. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja sesuai kebutuhan mereka, sedangkan guru dapat memberikan bimbingan dan umpan balik meskipun tidak berada di kelas.⁴³ Fleksibilitas ini mendukung pelaksanaan pembelajaran campuran atau *blended learning*.

Karakteristik utama platform digital adalah kemampuan integratif dan kolaboratif. Guru dapat memasukkan berbagai jenis media interaktif ke dalam platform tersebut, sementara peserta didik dapat berkolaborasi dalam diskusi maupun proyek berbasis kelompok.⁴⁴ Hal ini sangat selaras dengan penguatan

⁴² Alpha Ariani et al., "Dampak Penggunaan Platform Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran," *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.474>.

⁴³ Romi Cendra et al., "Platform Pembelajaran Berbasis Digital," *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i1.17377>.

⁴⁴ Woro Kusmaryani et al., "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Platform Pembelajaran Digital Melalui Pelatihan Online Teknologi Pendidikan," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 28, no. 1 (2022).

keterampilan kolaboratif dalam pembelajaran PAI yang menekankan internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata.

Secara umum, media pembelajaran interaktif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1) User Control

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik memiliki kendali terhadap proses belajar sesuai dengan kecepatan, kebutuhan, dan gaya belajar mereka masing-masing. Pengaturan ini memberikan kesempatan pembelajaran yang bersifat individual sehingga tidak ada siswa yang merasa tertinggal atau sebaliknya merasa terlalu cepat dalam mengikuti materi pelajaran.⁴⁵

Dalam hal ini, user control menjadi komponen utama diferensiasi pembelajaran yang penting diterapkan pada jenjang sekolah dasar, mengingat kemampuan dan latar belakang pengetahuan siswa dapat berbeda secara signifikan. Dengan demikian, media interaktif mampu mendukung prinsip kemandirian belajar serta meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perkembangan belajarnya sendiri.

2) Interaksi Dua Arah

Karakteristik utama media interaktif adalah adanya komunikasi timbal balik antara pengguna dan media, baik dalam bentuk klik, pemilihan jawaban, navigasi konten, maupun respons sistem terhadap aktivitas

⁴⁵ Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).

tersebut. Interaksi dua arah ini menjadikan proses belajar lebih aktif karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga pelaku dalam mengkonstruksi pengetahuannya.⁴⁶

Interaksi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif, serta menumbuhkan antusiasme untuk terus mengeksplorasi materi yang disajikan. Hal ini menegaskan pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered yang lebih memberdayakan peserta didik.

3) Umpan Balik Langsung

Media berbasis interaktif menyediakan feedback atau balikan secara real time terhadap setiap respon siswa, misalnya saat menjawab kuis, menyelesaikan simulasi, atau mengambil keputusan dalam permainan edukatif. Umpan balik yang cepat dan akurat membantu peserta didik mengetahui pemahaman mereka terhadap materi dan memperbaiki kesalahan secara langsung sebelum menjadi miskonsepsi.⁴⁷

Hal ini sangat mendukung perkembangan kemampuan metakognitif siswa dalam memonitor dan mengevaluasi strategi belajarnya. Umpan balik langsung juga memperkuat motivasi karena siswa dapat melihat peningkatan capaian belajarnya secara nyata.

⁴⁶ Nitasya Malva Munandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Subtopik Pengklasifikasian Makhluk Hidup Kelas VII SMP," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss2.1037>.

⁴⁷ Marwah Marwah et al., "Desain Dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif," *JIEP: Journal of Islamic Education Papua* 1, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>.

4) Keterpaduan Multimedia

Media interaktif memadukan berbagai elemen seperti teks, audio, visual, animasi, serta video secara terintegrasi. Penyajian konten yang multisensori ini dapat meningkatkan daya serap informasi serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.⁴⁸

Dalam konteks PAI, visualisasi konsep ibadah, akhlak, serta fenomena keagamaan dapat membantu siswa memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Integrasi multimedia juga mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa sehingga seluruh peserta didik dapat terfasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Media interaktif dirancang secara menarik dengan fitur animasi, permainan edukatif, tantangan, serta desain visual yang atraktif sehingga dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh variasi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran.⁴⁹

⁴⁸ Santi Ariani et al., "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601>.

⁴⁹ Dwiki Mariyati et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 12 (2022), <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p991-1002>.

Ketika motivasi meningkat, maka komitmen terhadap proses belajar juga meningkat yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Pada pembelajaran PAI, motivasi yang tinggi dapat membantu menguatkan internalisasi nilai-nilai Islam, yang tidak hanya dipahami tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi strategis dalam penyelenggaraan pendidikan modern, terutama pada pembelajaran PAI di sekolah dasar yang memerlukan pengalaman belajar konkret, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, melainkan menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa membangun pemahaman melalui interaksi aktif dengan materi. Adapun fungsi dan peran penting media pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut.

1) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Media pembelajaran interaktif menghadirkan tampilan visual yang menarik, disertai efek suara, animasi, hingga gamifikasi yang dapat menciptakan suasana belajar lebih hidup. Elemen-elemen ini mampu menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman,

mereka dapat menerima pengetahuan dengan lebih mudah tanpa merasa terbebani.⁵⁰

Selain mendorong minat, media interaktif memberi pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai tantangan, skor, serta penghargaan digital sebagai bentuk penguatan positif. Hal tersebut memberikan dorongan kompetitif yang sehat dan mendorong siswa berusaha mencapai performa terbaik. Semakin sering siswa terlibat dalam aktivitas seperti ini, semakin kuat pula motivasi intrinsik yang mereka miliki.⁵¹

Adanya variasi aktivitas digital juga membantu menghilangkan rasa bosan. Pembelajaran tidak lagi bersifat monoton yang hanya mengandalkan ceramah guru, melainkan lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, minat belajar yang awalnya rendah dapat meningkat secara progresif, selaras dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Memfasilitasi Pemahaman Konsep Abstrak

Beberapa materi dalam pembelajaran terkadang bersifat teoritis dan sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara lisan. Media interaktif mampu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi representasi konkret melalui penggunaan simulasi visual, infografis animatif, dan ilustrasi tiga

⁵⁰ Nina Sultonurohmah, "Peran Media Pembelajaran Dan Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4632>.

⁵¹ Yelva Nofriyanti et al., "Peran Media Terhadap Pembelajaran Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.13825>.

dimensi. Pemvisualisasian ini memperkuat pemahaman siswa karena selaras dengan cara kerja otak yang lebih cepat memproses informasi visual.⁵²

Melalui interaktivitas, siswa dapat mencoba, mengamati, dan memanipulasi objek digital untuk menemukan makna dari materi yang dipelajarinya. Kegiatan ini membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna karena proses kognitif bukan hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksinya sendiri. Pemahaman yang diperoleh menjadi lebih tahan lama dalam ingatan.⁵³

Selain itu, materi yang sulit dilakukan secara langsung dapat divisualisasikan dengan mudah melalui media digital. Contohnya seperti perjalanan sejarah Islam dalam bentuk timeline interaktif, atau simulasi fenomena alam yang berkaitan dengan kebesaran ciptaan Allah dalam pembelajaran PAI. Ini memberikan perluasan pengalaman belajar yang tidak dapat diberikan hanya dengan teori.

3) Mendukung Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik

Media interaktif memungkinkan siswa belajar sesuai dengan gaya dan ritme masing-masing. Mereka dapat mempercepat proses pembelajaran pada materi yang telah dipahami, atau mengulang kembali materi yang masih menjadi tantangan tanpa merasa tertekan. Kebebasan ini

⁵² Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022).

⁵³ Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023).

memberikan rasa kendali terhadap proses belajar sehingga siswa merasa lebih dihargai.⁵⁴

Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan arahan dan dukungan seperlunya, sementara siswa menjadi penggiat utama pembelajaran. Pola ini sesuai dengan pendekatan pedagogi modern yang menuntut partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam seluruh proses. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kewajiban, melainkan kebutuhan diri peserta didik.⁵⁵

Interaktivitas juga memunculkan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Hal ini jauh berbeda dengan pembelajaran tradisional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif.

4) Menyediakan Umpan Balik Cepat dan Akurat

Media interaktif menyediakan hasil evaluasi secara langsung setelah siswa menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan. Umpan balik *real-time* ini membantu siswa segera mengetahui bagian mana yang sudah

⁵⁴ Lika Jafnihirida et al., “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023).

⁵⁵ Putri Imaniyati, “Peran Guru Dalam Pengajaran Di Abad Ke-21,” *Universitas Lambung Mangkurat*, 2022.

benar dan mana yang masih perlu diperbaiki. Kecepatan informasi memungkinkan proses koreksi kesalahan berjalan optimal.⁵⁶

Guru juga diuntungkan karena tidak perlu melakukan koreksi manual satu per satu untuk setiap aktivitas pembelajaran digital. Data hasil belajar siswa dapat diakses secara praktis sehingga memudahkan guru melihat perkembangan kelas secara keseluruhan. Pendekatan ini menjadikan proses evaluasi lebih terarah dan efisien.⁵⁷

Dengan umpan balik otomatis, siswa terdorong untuk terus memperbaiki diri tanpa takut berbuat kesalahan. Mereka dapat menganggap kesalahan sebagai proses belajar, bukan kegagalan. Sikap seperti ini penting untuk membangun ketangguhan mental peserta didik dalam menghadapi tantangan dalam belajar.

5) Mengembangkan Keterampilan Kolaboratif dan Sosial

Banyak media interaktif yang menyediakan fitur pembelajaran kelompok, seperti diskusi daring, kuis tim, hingga proyek digital kolaboratif. Pengalaman bersama ini membantu siswa belajar bekerja dalam tim, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan tugas

⁵⁶ Masdar Limbong et al., “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.

⁵⁷ Veranda Putri Cahyaningtias and Mochamad Ridwan, “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi,” *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>.

secara bersama-sama. Kegiatan semacam ini sangat penting bagi perkembangan keterampilan sosial mereka.⁵⁸

Pada saat berkompetisi secara kelompok, siswa dilatih untuk bersikap sportif, saling mendukung, serta mengoptimalkan peran masing-masing dalam mencapai tujuan bersama. Nilai-nilai ini merupakan bagian dari pendidikan karakter yang relevan diterapkan dalam kehidupan nyata. Kolaborasi juga meningkatkan rasa memiliki terhadap komunitas belajar.⁵⁹

Dengan terbiasanya interaksi digital yang sehat, peserta didik dapat membangun komunikasi yang efektif baik secara verbal maupun non-verbal. Kemampuan ini merupakan salah satu kecakapan abad ke-21 yang akan menunjang keberhasilan mereka di masa depan, baik dalam dunia akademik maupun dalam dunia kerja.

6) Menumbuhkan Kemandirian dan Tanggung Jawab Belajar

Media interaktif memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar di mana dan kapan saja. Akses yang tidak dibatasi ruang dan waktu menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam mengatur kegiatan

⁵⁸ Rindawati Rindawati et al., “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially,” *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah* 19, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.33061/jww.v19i1.9743>.

⁵⁹ Tantri Febriana et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinetik* 6, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>.

belajarnya. Mereka belajar menetapkan target pembelajaran pribadi dan menentukan prioritas materi yang harus didahulukan.⁶⁰

Dengan kebebasan dalam menjelajahi konten belajar, siswa terdorong mengembangkan inisiatif untuk terus belajar meskipun tidak ada instruksi langsung dari guru. Hal ini membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat yang tidak mudah puas dengan pencapaian yang sudah dimiliki.⁶¹

Selain itu, siswa juga dilatih untuk bertanggung jawab atas hasil belajar mereka sendiri. Mereka dapat melihat secara langsung perkembangan pencapaian akademiknya melalui fitur analitik yang tersedia dalam platform interaktif. Sikap ini meningkatkan kedisiplinan serta kesadaran diri terhadap perbaikan yang diperlukan ke depannya.

7) Mengoptimalkan Peran Guru sebagai Fasilitator

Dengan adanya media interaktif, guru tidak lagi terbebani dominasi penyampaian materi yang menghabiskan waktu sebagian besar pembelajaran. Sebaliknya, guru dapat memanfaatkan waktu untuk melakukan pendampingan personal, menyelesaikan miskonsepsi, serta memberikan bimbingan lebih mendalam bagi siswa yang membutuhkan.⁶²

⁶⁰ R Septianingsih et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pembelajaran IPA Sederhana Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2024).

⁶¹ Erwin Silalahi, "Implementasi Teknologi Informasi Terhadap Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3315>.

⁶² Muhammad Reza and Hamalik, "Fungsi Media Pembelajaran Menurut Hamalik," Februari 18, 2021.

Data hasil interaksi siswa yang terekam dalam sistem memungkinkan guru melakukan analisis yang lebih akurat terhadap kebutuhan individual setiap peserta didik. Dengan demikian, pendekatan diferensiasi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga memperkaya metode ajar yang dimiliki guru. Guru dapat terus berinovasi dalam menciptakan aktivitas yang menarik, sehingga suasana kelas selalu dinamis dan relevan dengan perkembangan era digital.

8) Mengakomodasi Gaya Belajar yang Beragam

Setiap peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda-beda. Media interaktif mampu mengintegrasikan elemen visual, auditori, dan kinestetik ke dalam satu platform pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan kemampuan dan preferensi mereka.⁶³

Inklusivitas dalam pembelajaran semakin terwujud karena media interaktif dapat menyesuaikan penyajian materi agar dapat diakses oleh siswa dengan berbagai kebutuhan.⁶⁴ Misalnya, audio untuk siswa yang memiliki hambatan membaca, atau teks untuk siswa yang membutuhkan

⁶³ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).

⁶⁴ Mohamad Miftah, *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, in *Google Books* (2022).

pengulangan penjelasan. Semuanya dilakukan tanpa diskriminasi terhadap kemampuan individu.

Dengan demikian, kesenjangan pemahaman dalam kelas dapat diminimalisasi. Setiap peserta didik memiliki peluang yang sama untuk mencapai keberhasilan belajar karena pembelajaran berpihak pada keunikan dan kekuatan masing-masing siswa.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif saat ini menjadi salah satu inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Melalui kombinasi teks, visual, audio, dan respons pengguna secara langsung, media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, kita perlu mengenal berbagai platform interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1) Mentimeter

Mentimeter merupakan platform presentasi interaktif berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi sambil memperoleh respon audiens secara real-time. Aplikasi ini mendukung berbagai format interaksi seperti *polling*, *multiple choice*, *word cloud*, *ranking*, serta *open-ended questions*.⁶⁵ Kehadiran Mentimeter dalam pembelajaran membantu guru

⁶⁵ Erinda Rizki Nuretha et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap," *Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan* 3, no. 1 (2023).

mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat tanpa harus melakukan penilaian manual.

Dari sisi fitur, Mentimeter menyediakan analisis hasil interaksi yang ditampilkan dalam bentuk grafik sehingga mudah dibaca dan dapat langsung digunakan sebagai dasar refleksi pembelajaran. Aplikasi ini juga mendukung mode anonim, yang memungkinkan siswa lebih berani menyampaikan pendapat tanpa rasa takut akan penilaian sosial dari teman sebaya.

Kelebihan Mentimeter terletak pada kemudahan akses, tampilan yang profesional, serta kemampuan meningkatkan partisipasi terutama pada siswa yang pasif dalam kegiatan diskusi.⁶⁶ Namun demikian, Mentimeter memiliki keterbatasan pada penggunaan fitur tertentu yang berstatus premium. Selain itu, Mentimeter membutuhkan koneksi internet stabil, yang menjadi tantangan pada sekolah yang belum sepenuhnya siap dari sisi infrastruktur digital.

2) Kahoot!

Kahoot! adalah aplikasi kuis berbasis permainan yang umum digunakan dalam pembelajaran interaktif. Guru dapat membuat pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, teka-teki, maupun true-false yang dikemas dengan musik, warna, serta tampilan yang dinamis. Format kompetisi yang

⁶⁶ Zulherman Zulherman et al., "Analisis Kebutuhan Guru Mengenai Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Mentimeter Pada Pembelajaran Daring," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 7, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.24905/psej.v7i2.114>.

dihadirkan menjadikan siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor tertinggi sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁶⁷

Fitur unggulan Kahoot! antara lain leaderboard, timer, serta bank soal yang dapat dimanfaatkan guru untuk mempercepat pembuatan evaluasi. Selain itu, tersedia juga report otomatis yang memudahkan guru memantau pencapaian belajar siswa. Kahoot! dapat digunakan baik secara synchronous dalam kelas maupun asynchronous melalui mode latihan.⁶⁸

Kelebihan Kahoot! terletak pada daya tarik visual yang kuat dan kemampuannya memotivasi peserta didik. Namun, kekurangannya adalah fokus siswa yang kadang lebih tertuju pada kompetisi, bukan pemahaman materi. Selain itu, penggunaan yang berulang dengan format yang sama dapat membuat siswa jenuh jika tidak divariasikan dengan aktivitas pembelajaran lainnya.

3) Wayground

Wayground merupakan transformasi dari Quizizz yang sebelumnya sudah sangat populer sebagai media kuis interaktif. Melalui pembaruan ini, Wayground kini menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan yang lebih imersif dengan fokus pada strategi dan personalisasi pembelajaran. Aplikasi ini tetap mempertahankan elemen gamifikasi yang kuat, seperti

⁶⁷ Andi Fauzi Riantimun et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif," *Shaut al Arabiyyah* 11, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.

⁶⁸ Diah Dewi Permata et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pai Siswa Kelas Viii Pada Masa Pandemi Di Smp Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi," *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 11, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.31102/alulum.11.1.2024.1-10>.

avatar, musik, dan animasi yang menjadi daya tarik utama bagi siswa sekolah dasar.⁶⁹

Secara fitur, Wayground menyediakan mode permainan individu maupun kelompok, bank soal yang luas, serta umpan balik otomatis terhadap hasil jawaban siswa. Tersedia juga fitur analitik data yang membantu guru memantau perkembangan dan mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara cepat. Integrasi dengan *Learning Management System* menjadikan Wayground semakin cocok untuk pembelajaran hybrid dan *digital assessment*.⁷⁰

Keunggulan Wayground terletak pada fleksibilitas penggunaan baik secara sinkron maupun mandiri. Interaksi yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi internal siswa sekaligus mendorong pembiasaan latihan berkelanjutan. Namun, sisi kekurangannya terletak pada intensitas animasi yang berpotensi mengalihkan fokus dari konten kognitif, serta masih membutuhkan koneksi internet yang stabil sebagai prasyarat utama pelaksanaan.

4) Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi yang membantu guru mengubah materi menjadi permainan edukatif seperti matching pairs, anagram, wheel game,

⁶⁹ Hasnur Azhizha et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Game Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Pada Siswa Kelas XI AKL SMKN 1 Polewali Mandar," *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2024).

⁷⁰ Aditya Permana et al., "Development Of A Learning Model Based On The Quiziz Application As An Effort To Develop Literature Learning," *Semantik* 13, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p115-132>.

dan find the match. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan cocok untuk guru yang ingin mengubah soal konvensional menjadi media interaktif secara cepat.⁷¹

Wordwall memiliki dua format utama yaitu activities dan printables. Dengan demikian, materi yang dibuat dapat digunakan baik dalam bentuk permainan digital maupun bahan ajar cetak. Fitur fleksibel ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran diferensiasi serta blended learning yang kini semakin umum diterapkan di sekolah.⁷²

Wordwall unggul dalam hal kesederhanaan tampilan dan kecepatan pembuatan media. Namun, terdapat keterbatasan pada jumlah template gratis dan sebagian fitur memerlukan langganan premium. Variasi permainan dapat menjadi monoton apabila guru tidak memperkaya materi dengan kreativitas tambahan.

5) Blooket

Blooket adalah platform gamifikasi evaluasi belajar dengan berbagai mode permainan yang menggabungkan strategi dan tingkat kompetisi. Siswa dapat menjawab kuis sambil memainkan game seperti *tower defense*, *crypto*

⁷¹ A Hidayaty et al., "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2022).

⁷² Akbar Hilmi Fadhillah and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023).

hack, dan *factory*. Pendekatan ini menjaga antusiasme siswa pada proses belajar.⁷³

Blooket memiliki fitur bank soal, leaderboard, serta kumpulan mode permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Interaksi permainan mengharuskan siswa mengatur strategi untuk menang, sehingga tidak hanya mengandalkan kecepatan menjawab soal.⁷⁴

Keunggulan Blooket adalah tingkat engagement yang tinggi dan relevansi untuk pembelajaran PAI berbasis karakter melalui kompetisi yang sehat. Kekurangannya adalah kebutuhan perangkat yang memadai serta potensi siswa terlalu fokus pada aspek permainan sehingga materi akademik kurang menjadi perhatian utama. Penggunaan yang tepat membutuhkan pengawasan guru untuk menyeimbangkan tujuan permainan dan pembelajaran.

6) LiveWorksheet

LiveWorksheet adalah aplikasi yang memungkinkan guru mengubah lembar kerja statis menjadi lembar aktivitas digital interaktif yang dapat diisi

⁷³ Nani Nur'aeni and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin, "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.

⁷⁴ Jeanita Monica and Herlina Jasa Putri Harahap, "Development of Learning Blooket Media for Vocabulary at A2 Level," *Asian Journal of Applied Education (AJAE)* 3, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.8038>.

langsung oleh siswa. Format ini sangat efektif khususnya untuk latihan membaca, menulis Arab, atau soal PAI berbasis teks.⁷⁵

Fitur dalam LiveWorksheet mencakup otomatisasi penilaian, perekaman suara untuk soal listening, dan kemampuan melihat hasil siswa secara langsung. Aplikasi ini mendukung berbagai tipe soal, sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan evaluasi kompetensi PAI baik aspek kognitif maupun psikomotor.⁷⁶

Kelebihan LiveWorksheet adalah mudah digunakan, efisien, dan masih dapat diakses tanpa perangkat berperforma tinggi. Namun, tampilan visual kurang menarik jika dibandingkan aplikasi berbasis gamifikasi. Selain itu, pembuatan soal kompleks membutuhkan ketelitian lebih tinggi dari guru.⁷⁷

7) Google Form

Google Form merupakan alat asesmen yang sangat familier dan mudah diakses oleh semua pengguna akun Google. Dalam mode kuis, guru

⁷⁵ Yohanna Margaretha Sihombing et al., "Pengembangan Lkpd Interaktif Pada Materi Tekanan Hidrostatik Menggunakan Media Liveworksheet," *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.31851/luminous.v3i1.6713>.

⁷⁶ Primanita Sholihah Rosmana et al., "Penggunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* 3, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.37295/jpdw.v3i2.285>.

⁷⁷ Nelly Rhosyida et al., "Mengoptimalkan Penilaian Dengan Liveworksheet Pada Flipped Classroom di SD," *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 5, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9749>.

dapat menyisipkan gambar, video, serta kunci jawaban yang otomatis menilai hasil pekerjaan siswa.⁷⁸

Fitur analisis respons yang disediakan Google Form sangat membantu dalam pemetaan kemampuan siswa dan diagnosis kesulitan belajar. Kelebihan lainnya yaitu integrasi dengan Google Classroom sehingga memudahkan dalam manajemen tugas dan penilaian.⁷⁹

Meski demikian, Google Form memiliki keterbatasan dalam hal variasi tampilan dan kurangnya elemen interaktif berbasis game. Pembelajaran dapat menjadi kurang menarik jika tidak dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang lebih kolaboratif dan visual.

8) Nearpod

Nearpod adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan kuis, kolaborasi, simulasi VR AR, serta video yang terintegrasi dalam satu presentasi. Media ini sangat sesuai untuk pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan pemahaman konseptual.⁸⁰

Nearpod memiliki fitur laporan data rinci yang membantu guru memonitor partisipasi siswa secara real-time. Mode live dan student-paced menyediakan fleksibilitas untuk pembelajaran kelas maupun mandiri.

⁷⁸ Rina Khoridah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i1.422>.

⁷⁹ Eni Miftahul Jannah Eni, "Analisis Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI SMPIT Insan Harapan Batam," *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi* 3, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.33650/coreai.v3i2.4762>.

⁸⁰ Tri Adi Susanto, "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>.

Integrasi VR AR membuka peluang penerapan pembelajaran PAI konteks kekinian seperti simulasi masjid bersejarah atau situasi ibadah.⁸¹

Keterbatasan Nearpod adalah memerlukan bandwidth internet yang besar terutama saat menggunakan konten multimedia tinggi. Akses fitur lengkap juga membutuhkan paket premium sehingga guru perlu mempertimbangkan ketersediaan anggaran sekolah.

9) Genially

Genially adalah platform desain interaktif yang digunakan untuk membuat media seperti infografis, mind maps, permainan kuis, hingga presentasi navigasi mandiri. Aplikasi ini memungkinkan siswa atau guru mendesain materi profesional tanpa kemampuan desain tingkat lanjut.⁸²

Fitur unggulan Genially meliputi animasi canggih, integrasi video dan audio, serta hyperlink internal yang mendukung pembelajaran eksploratif. Bagi siswa, fitur tersebut mendorong kemandirian dan kreativitas dalam memahami konten pembelajaran.⁸³

Kekurangannya adalah beberapa fitur premium dibatasi dan pemrosesan konten dapat menjadi berat pada perangkat dengan spesifikasi

⁸¹ Dinnar Anugrah Rahayu et al., "Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa," *Konferensi Ilmiah Dasar* 3, no. 1 (2022).

⁸² Nurlaily Khoirun Ni'mah et al., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

⁸³ Nailah Fatma and Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

rendah. Guru memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan antarmuka dan logika desain agar hasil media dapat optimal dalam proses pembelajaran.

10) Padlet

Padlet merupakan dinding digital untuk kegiatan brainstorming, diskusi, serta kolaborasi kelas. Padlet memberikan ruang bagi siswa untuk mengunggah teks, gambar, video, atau tautan sehingga meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran.⁸⁴

Pada pembelajaran PAI, Padlet dapat dimanfaatkan untuk refleksi akhlak, presentasi kelompok, atau pengumpulan karya tafsir tematik sederhana. Guru dapat memberikan umpan balik langsung pada setiap kontribusi siswa sehingga menumbuhkan budaya literasi digital kolaboratif.⁸⁵

Meskipun demikian, keterbatasan jumlah Padlet gratis dan potensi penggunaan yang tidak fokus perlu diawasi. Guru harus memberikan instruksi yang jelas agar diskusi berjalan konstruktif.

11) Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang kini dilengkapi teknologi kecerdasan buatan seperti Magic Write, Magic Design, dan fitur generatif visual. Canva AI mempermudah guru menyusun materi PAI dalam bentuk

⁸⁴ A Twiningsih, "Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD," *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, no. November (2023).

⁸⁵ Bambang Sumadyo et al., "Teknik Mind Mapping Dalam Pemanfaatan Media Padlet Di Sekolah Dasar," *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, ahead of print, 2023, <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6304>.

presentasi, video, animasi, komik edukasi, hingga infografis interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain profesional.⁸⁶

Kelebihan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta ketersediaan template yang relevan dan variatif. Canva juga menyediakan elemen interaktif seperti tombol navigasi dan kuis sederhana, sehingga memungkinkan pembelajaran navigasi mandiri. Canva Education memberikan akses premium gratis untuk guru yang dapat mengoptimalkan kualitas pengembangan media.⁸⁷

2. Canva AI Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Canva pada awalnya dikenal sebagai platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai karya visual tanpa keahlian desain profesional.⁸⁸ Namun, seiring perkembangan teknologi, Canva menghadirkan fitur-fitur berbasis kecerdasan buatan yang dikenal dengan sebutan *Canva Magic Studio*. Melalui fitur ini, guru dapat menciptakan berbagai konten pembelajaran dengan mudah, cepat, dan menarik.⁸⁹

Salah satu fitur unggulan Canva AI adalah *Magic Write*, yaitu alat penulis otomatis yang dapat menghasilkan naskah teks, deskripsi, atau materi

⁸⁶ Rahmawati Rahmawati et al., "Membangun Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Melalui Colaborative Learning Dengan Media Canva," *Jurnal Sosial Dan Sains* 4, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v4i1.1176>.

⁸⁷ Riono and Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-PP Di SD Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022).

⁸⁸ Melia Widiarti Et Al., "Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 Sdn Gondek," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.37329/Cetta.V7i1.2965>.

⁸⁹ Rasika Tasdyatta Mahendro Et Al., "The Implementation Of Canva Through Poster Creation On Fourth Graders," *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (Sendamas)* 3, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.36722/Psn.V3i1.2471>.

pembelajaran dengan gaya bahasa yang variatif.⁹⁰ Fitur ini membantu guru dalam menyusun uraian materi atau petunjuk aktivitas belajar dengan efisien. Selain itu, *Magic Design* dan *Magic Presentation* memungkinkan pembuatan tampilan presentasi yang profesional hanya dari masukan teks sederhana. Dengan fitur ini, guru dapat menyiapkan bahan ajar yang menarik secara visual tanpa memerlukan kemampuan desain tingkat tinggi.

Fitur *Magic Animate* memungkinkan pengguna menambahkan animasi sederhana ke dalam desain, menjadikan tampilan materi lebih hidup dan menarik bagi siswa sekolah dasar.⁹¹ Sementara itu, *Magic Switch* dapat mengubah format desain ke berbagai bentuk lain, seperti mengonversi presentasi menjadi modul atau konten video pendek. Kombinasi fitur-fitur ini menjadikan Canva AI bukan sekadar alat desain, melainkan media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel.

Dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar, Canva AI memiliki potensi yang besar. Terutama dengan fitur terbaru, yaitu *Canva Code*, guru dapat menggunakannya untuk membuat website belajar yang berisi infografik, materi ajar, video, audio, hingga kuis yang hasilnya bisa langsung ditampilkan.⁹² Visualisasi ini sangat membantu siswa SD yang berada pada tahap berpikir konkret untuk memahami konsep keagamaan yang abstrak.

⁹⁰ Rosiana Mufliva Et Al., “Penguatan Literasi Numerasi Melalui Diseminasi Penggunaan Media Dan Platform Pembelajaran Phetcolorado Dan Canva,” *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 1 (2024).

⁹¹ Dewi Maharani Et Al., “Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran,” *Journal Of Indonesian Social Society (Jiss)* 2, No. 1 (2024), <https://doi.org/10.59435/Jiss.V2i1.219>.

⁹² Maria Ulfa Et Al., “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru Sd Negeri 11 Pemulutan,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, No. 11 (2024), <https://doi.org/10.59837/Jpmba.V1i11.610>.

Selain itu, Canva AI dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif sesuai keinginan, sehingga siswa dapat berlatih sambil bermain.

Berikut akan diulas secara mendetail mengenai fitur-fitur utama Canva AI yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif:

1) Pembuatan Aktivitas Murid (*Student Activities / Classroom Activities*)

Fitur pembuatan aktivitas murid di Canva AI memungkinkan guru membuat beragam aktivitas pembelajaran secara cepat dan terstruktur. Aktivitas seperti lembar kerja interaktif, kartu kosakata, kuis bergambar, teka teki silang, dan tugas reflektif dapat dihasilkan hanya dengan memasukkan prompt yang menjelaskan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.⁹³

Pendekatan berbasis prompt ini mengefisienkan proses persiapan materi sehingga guru dapat mengalokasikan lebih banyak waktu untuk merancang strategi pengajaran dan intervensi pedagogis yang bersifat personal.⁹⁴ Keunggulan pentingnya terletak pada kemampuan membuat bahan yang relevan dengan konten PAI, misalnya menghasilkan kuis berisi ayat pendek, latihan pengenalan tata cara wudhu, atau lembar refleksi akhlak yang sesuai usia peserta didik sekolah dasar.

⁹³ Rosdiana Ngitung et al., "Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa," *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2023).

⁹⁴ Ahmad Sofyan Siregar, "Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Di MAN 2 Padangsidimpuan," *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2.483>.

Dari perspektif pedagogis, aktivitas yang dihasilkan oleh Canva AI mendukung pembelajaran aktif dan konstruktivis. Lembar kerja interaktif dapat memuat fase eksplorasi, elaborasi, dan refleksi sehingga siswa tidak hanya mengulang jawaban tetapi diajak membangun pemahaman melalui kegiatan berlapis.

Kuis bergambar dan aktivitas *drag and drop* memfasilitasi pembelajaran multisensori sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar yang cenderung membutuhkan stimulus visual dan kinestetik. Selain itu, aktivitas tersebut mudah disesuaikan tingkat kesulitannya sehingga memungkinkan diferensiasi pembelajaran.⁹⁵ Guru dapat memodifikasi prompt untuk menghasilkan latihan remedial bagi siswa yang belum mencapai kompetensi atau latihan pengayaan untuk siswa berkemampuan tinggi.

Secara teknis, fitur aktivitas murid di Canva AI biasanya terintegrasi dengan elemen interaktif yang memungkinkan siswa menginput jawaban langsung di dalam file, kemudian mendapatkan umpan balik otomatis atau petunjuk lanjutan. Integrasi ini memberikan keuntungan praktis bagi guru berupa data hasil kerja siswa yang terekam, sehingga memudahkan pemantauan kemajuan dan pengambilan keputusan pedagogis.⁹⁶

Namun demikian, ada batasan yang perlu diperhatikan, misalnya kompleksitas pembuatan aktivitas yang sangat spesifik kadang memerlukan

⁹⁵ Julia Lynn Parra and Suparna Chatterjee, "Social Media and Artificial Intelligence: Critical Conversations and Where Do We Go from Here?," *Education Sciences* 14, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.3390/educsci14010068>.

⁹⁶ Yusuf et al., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Canva Pada Calon Guru Matematika," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif* 1, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.61674/jpkmbi.v1i2.154>.

pengeditan manual untuk menyesuaikan nuansa pesan religius atau terminologi fiqh yang sangat kontekstual.

Dalam konteks implementasi PAI, guru dapat memanfaatkan fitur ini untuk membuat modul bertahap tentang rukun Islam, kartu doa harian, atau tugas proyek kelompok berupa pembuatan poster nilai-nilai akhlak. Aktivitas yang bersifat digital ini juga memfasilitasi pembelajaran hybrid karena siswa dapat mengerjakan tugas baik di sekolah maupun di rumah.

Penting bagi guru untuk melakukan *review* konten AI agar muatan agama tetap sesuai kaidah pembelajaran keagamaan dan nilai-nilai lokal sekolah, serta memastikan aspek etika dan sensitivitas terhadap materi keagamaan terpenuhi.

2) Desain Visual Berbasis Prompt (AI *Design Generator*)

Canva AI menyediakan generator desain yang memungkinkan guru dan siswa menghasilkan poster, infografis, kartu materi, dan presentasi hanya dengan mengetikkan deskripsi singkat atau *prompt*. Mesin AI menafsirkan perintah tersebut untuk memilih tata letak, tipografi, palet warna, serta elemen grafis yang sesuai.⁹⁷

Dalam praktiknya, fitur ini mengurangi beban teknis bagi pendidik yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis, sehingga kegiatan pembuatan bahan ajar menjadi lebih inklusif. Dari sisi estetika, hasil desain

⁹⁷ Dirga Ayu Lestari, "Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 3, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.54150/thame.v3i1.276>.

AI cenderung konsisten secara visual sehingga materi pembelajaran tampak profesional dan menarik bagi peserta didik.

Dari segi implementasi pembelajaran, desain visual yang dihasilkan membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif. Infografis yang ringkas dan sistematis dapat merangkum langkah langkah ibadah, struktur rukun iman, atau nilai-nilai akhlak dalam bentuk yang mudah dicerna. Visual yang baik juga mendukung alur kognitif siswa karena meminimalkan beban kognitif yang tidak perlu dan menonjolkan elemen kunci.⁹⁸

Guru dapat meminta AI untuk membuat variasi desain yang menekankan aspek tertentu, misalnya desain yang lebih sederhana untuk siswa kelas rendah atau desain yang lebih informatif untuk tugas pengayaan.

Namun demikian, penggunaan desain generator berbasis AI mengandung risiko homogenisasi gaya visual dan potensi ketidaksesuaian konteks budaya atau religius. Oleh karena itu, peran guru menjadi penting dalam menyeleksi dan menyunting hasil desain agar sesuai dengan norma agama dan budaya setempat.⁹⁹

Selain itu, prompt yang ambigu dapat menghasilkan layout yang kurang relevan sehingga dibutuhkan kemampuan merumuskan prompt yang tepat. Periode pembelajaran bagi guru tentang teknik prompt engineering

⁹⁸ Halidin Halidin and Dian Ulfa Sari, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Artificial Intelligence Berbasis Canva," *Saintifik* 9, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.31605/saintifik.v9i2.450>.

⁹⁹ Yayan Supian et al., "Implementation of Creating Technology in 21st Century Learning in Ibtidaiyah Madrasah Padalarang," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023), <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3178>.

sederhana menjadi investasi yang berharga untuk menghasilkan materi yang tepat sasaran.

Dalam penerapan pada pembelajaran PAI, guru dapat memanfaatkan fitur ini untuk membuat poster tata cara berwudhu dengan langkah langkah visual, kartu hafalan doa harian lengkap dengan transliterasi dan arti, serta infografis cerita Nabi yang disederhanakan.

Dengan demikian, desain visual tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi sebagai alat pedagogis yang meningkatkan keterbacaan materi dan mempermudah proses internalisasi nilai dan ajaran agama.

3) Pembuatan Gambar Berbasis AI (AI Image Generator)

Fitur pembuatan gambar atau *image generation* di Canva AI memungkinkan pengguna menghasilkan ilustrasi spesifik hanya dengan memasukkan deskripsi tekstual. Kemampuan ini berguna ketika materi pembelajaran memerlukan ilustrasi yang sulit ditemukan atau tidak bebas hak cipta.¹⁰⁰

Dalam konteks PAI, guru dapat membuat gambar ilustratif tentang situasi sosial yang mengandung nilai akhlak, diagram tata cara shalat, atau ilustrasi suasana kegiatan keagamaan yang sesuai usia. Gambar yang dihasilkan dapat disesuaikan gaya visualnya, misalnya kartun sederhana

¹⁰⁰ Muhammad Lukman Hakim Mayasari, Rusdin Djibu, Nurchayati, Ayyesha Dara Fayola, St. Rahmah, "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran," *Communnity Development Journal* 4, no. 4 (2023).

untuk anak usia dini atau ilustrasi semi realistis untuk penjelasan yang lebih kontekstual.

Keunggulan utama dari *image generator* adalah fleksibilitas dan kecepatan produksi visual. Guru dapat mengarahkan AI untuk menciptakan materi yang secara spesifik menggambarkan nuansa lokal, kelompok etnis, atau atribut pakaian yang sesuai dengan konteks siswa. Hal ini meningkatkan relevansi kultural materi pembelajaran. Selain itu, pembuatan ilustrasi internal mengurangi ketergantungan pada sumber gambar eksternal yang kadang tidak akurat atau mengandung unsur yang tidak diinginkan.¹⁰¹

Meski demikian, kualitas dan akurasi representasi gambar tergantung pada kualitas prompt dan kemampuan model AI. Ada kalanya gambar yang dihasilkan memerlukan koreksi visual agar nilai religius tidak disalahartikan, misalnya urutan gerakan ibadah yang sensitif terhadap detail. Isu etika dan hak cipta perlu diperhatikan pula, sebab model AI mempelajari dari korpus data yang luas sehingga hasilnya dapat merefleksikan bias budaya tertentu.

Oleh karena itu, guru harus melakukan verifikasi dan penyesuaian editorial terhadap gambar yang dihasilkan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran formal.

Dalam praktik pembelajaran, guru dapat memanfaatkan fitur ini sebagai bagian dari tugas kreatif siswa, misalnya meminta siswa mendeskripsikan sebuah adegan akhlak yang kemudian divisualisasikan oleh

¹⁰¹ Rifqi Pratama et al., "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Madrasah Aliyah," *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>.

AI, atau meminta siswa mengevaluasi apakah ilustrasi tersebut sudah tepat secara agama dan budaya. Kegiatan semacam ini tidak hanya memfasilitasi penguasaan konsep PAI, tetapi juga mengembangkan kemampuan literasi visual serta pemikiran kritis siswa terhadap representasi media.

4) Pembuatan Dokumen dan Materi Teks Otomatis (*AI Document Assistant*)

Fitur *AI document assistant* di Canva AI memungkinkan pembuatan modul, lembar kerja peserta didik, panduan guru, dan ringkasan materi secara otomatis dari *prompt*. Guru dapat menginput tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan target hasil belajar sehingga sistem menghasilkan struktur dokumen yang mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, bahan ajar, serta soal evaluasi.¹⁰² Fasilitas ini mempercepat proses perencanaan pembelajaran dan menyediakan draft yang dapat diedit untuk menyesuaikan gaya pengajaran dan kebutuhan kontekstual sekolah.

Dari kacamata kualitas akademik, keberadaan *document assistant* mendukung standarisasi materi ajar sehingga setiap modul yang dihasilkan memiliki format yang rapi dan terpola. Ini sangat membantu terutama bagi guru yang harus memproduksi banyak bahan ajar dalam rentang waktu singkat.

Selain itu, dokumen yang dihasilkan umumnya dapat langsung dikonversi menjadi PDF, presentasi, atau lembar kerja interaktif sehingga

¹⁰² Rusdin Djibu et al., "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan," *Community ...* 4, no. 4 (2023).

memudahkan distribusi kepada siswa. Dalam konteks penelitian pengembangan media, fitur ini juga mempercepat iterasi produk karena versi awal dokumen dapat diuji coba lebih cepat.¹⁰³

Namun demikian, ada aspek kritis yang perlu diperhatikan. Kualitas isi dokumen otomatis bergantung pada kecermatan *prompt* dan pada kemampuan AI memahami konteks keagamaan yang spesifik. Untuk materi PAI, ketelitian akademis dan kesesuaian syariah amat penting sehingga dokumen yang dihasilkan harus ditelaah secara seksama oleh pendidik yang kompeten.

Risiko simplifikasi berlebihan atau kelalaian detail penting dapat terjadi jika guru menerima secara mentah tanpa koreksi. Dengan demikian, peran verifikator akademik atau tim ahli menjadi penting dalam memastikan akurasi isi. Maka darinya, guru perlu memeriksa secara berkala terkait materi yang akan dikembangkan sebelum diajarkan.

Implementasi praktisnya, guru dapat menghasilkan modul pembelajaran bertema akhlak yang berisi cerita pendek, pertanyaan reflektif, dan lembar aktivitas praktis yang bisa digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Dokumen ini dapat menjadi sumber belajar siswa dan bahan penilaian autentik. Secara keseluruhan, fitur pembuatan dokumen otomatis meningkatkan produktivitas guru dan mendukung ketersediaan

¹⁰³ Rahmi Pratiwi et al., “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023).

bahan ajar berkualitas jika disertai proses penyuntingan dan validasi yang tepat.

5) Dukungan Kode dan Integrasi Interaktif (*AI Code Assist*)

Fitur dukungan kode di Canva AI membuka kemungkinan pengembangan elemen interaktif yang lebih kompleks, misalnya animasi terprogram, widget interaktif, atau integrasi dengan script sederhana untuk menambah fungsi antar elemen dalam sebuah bahan ajar.¹⁰⁴

Untuk pendidikan dasar, fitur ini memberikan opsi bagi guru yang memiliki literasi pemrograman dasar untuk mengkustomisasi pengalaman pembelajaran, seperti membuat simulasi interaktif langkah demi langkah yang memvisualisasikan tata cara ibadah atau peta konsep dinamis. Dari perspektif inovasi, kemampuan ini mempertemukan literasi teknologi dasar dengan pengajaran konten tradisional.

Keunggulan integrasi kode adalah kemampuan membuat pengalaman pembelajaran yang unik dan responsif. Guru dapat menambahkan komponen yang menyesuaikan jalannya cerita pembelajaran berdasarkan pilihan siswa, misalnya menampilkan cabang materi tambahan ketika siswa memilih respon tertentu.¹⁰⁵

Ini meningkatkan aspek adaptif pembelajaran dan memungkinkan pembuatan skenario pembelajaran bercabang yang menuntut pengambilan

¹⁰⁴ Amanda Putri Alamsyah et al., “Canva Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Pada Jurusan Teknik Otomasi Industri Di SMKN 4 Bandung,” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 4 (2023).

¹⁰⁵ Putri Alamsyah et al., “Canva Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Pada Jurusan Teknik Otomasi Industri Di SMKN 4 Bandung.”

keputusan dan refleksi. Fitur ini berpotensi mendukung pembelajaran berbasis simulasi dan gamifikasi lebih lanjut.

Di sisi lain, keterlibatan kode menuntut peningkatan kapasitas guru dan sumber daya teknologi. Tidak semua guru memiliki kompetensi teknis untuk memanfaatkan fitur ini secara optimal sehingga diperlukan pelatihan atau kolaborasi dengan tim IT pendidikan.¹⁰⁶

Selain itu, elemen kustom berbasis kode harus diuji untuk memastikan kompatibilitas pada berbagai perangkat dan lingkungan jaringan yang berbeda. Dalam konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur, penggunaan fitur ini perlu direncanakan dengan hati hati agar tidak menimbulkan hambatan akses bagi sebagian siswa.

Secara implementasi pembelajaran, pengembangan elemen berbasis kode dapat dijadikan proyek pembelajaran lintas kurikulum, misalnya kolaborasi antara guru PAI dan guru TIK untuk menghasilkan materi interaktif yang sekaligus mengajarkan nilai agama dan keterampilan teknologi dasar. Konsep ini mendukung pengembangan karakter dan keterampilan abad ke-21 sekaligus mendorong pendekatan pembelajaran terintegrasi.

¹⁰⁶ Andi Harmoko Arifin et al., “Peningkatan Kreativitas Guru Paud Di Kota Tangerang Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva,” *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>.

6) Pembuatan Video Klip Otomatis Berbasis AI (AI Video Clip *Creator*)

Fitur pembuatan video klip di Canva AI memungkinkan konversi naskah atau rangkaian slide menjadi video pembelajaran yang utuh, lengkap dengan narasi otomatis, *subtitle*, transisi, dan pilihan *footage* visual. Guru dapat memasukkan prompt berupa ringkasan materi PAI dan minta AI menghasilkan storyboard serta klip yang sesuai.¹⁰⁷

Video yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengajarkan cerita Nabi, menjelaskan konsep ibadah, atau menyajikan skenario moral dalam bentuk dramatik yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kecepatan produksi video ini adalah salah satu nilai tambah signifikan yang mendukung kegiatan flipped classroom dan pembelajaran blended.¹⁰⁸

Dari aspek pengajaran, video pembelajaran yang disertai elemen interaktif seperti kuis singkat, refleksi bertulis, atau tombol navigasi ke bagian tertentu dapat meningkatkan retensi dan keterlibatan. Video dapat dioptimalkan untuk durasi pendek sesuai rentang perhatian anak, dilengkapi visual yang kuat, serta narasi yang sesuai usia. Selain itu, guru dapat memanfaatkan varian bahasa atau dialek untuk menyesuaikan konteks lokal sehingga materi menjadi lebih relevan dan mudah dipahami siswa.

Namun, produksi video otomatis juga memerlukan pengawasan terhadap akurasi konten dan sensitivitas budaya atau agama. Narasi otomatis

¹⁰⁷ Desy Puspa Rahayu et al., "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Pemanfaatan AI Untuk Pembelajaran Di SMK Maarif Sukawening Garut," *PADMA* 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.56689/padma.v3i2.1173>.

¹⁰⁸ Siti Hawa Lubis et al., "Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligenc) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 4 Persiapan Kota Medan," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.213>.

dan *footage* yang dipilih AI mungkin tidak selalu sejalan dengan interpretasi agama yang berlaku di komunitas sekolah.¹⁰⁹

Oleh karena itu, verifikasi konten menjadi langkah krusial sebelum video disebarluaskan kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan video yang sarat multimedia memerlukan kapasitas jaringan dan perangkat yang memadai sehingga perlu dipertimbangkan aspek pemerataan akses.

Secara praktik, video klip otomatis dapat digunakan sebagai bagian dari modul pembelajaran yang dilengkapi tugas reflektif. Misalnya, setelah menonton video singkat tentang nilai kejujuran, siswa diminta membuat poster atau merekam refleksi lisan singkat yang kemudian diunggah sebagai tugas. Pendekatan ini menggabungkan aspek input visual dan keterlibatan aktif sehingga memperkuat pembelajaran afektif dan aplikatif.

Meski begitu, sampai sekarang untuk fitur video clip AI ini masih berbayar. Meskipun seorang guru sudah mengakses canva dengan menggunakan akun belajar.id, namun memang belum menikmati fitur ini secara gratis. Pengguna Canva perlu *upgrade* ke Canva Pro atau premium untuk bisa mengakses fitur terbaru ini. Pun demikian dengan fitur-fitur utama AI lainnya seperti Canva Code, *Generate Design*, hingga membuat gambar. Hal ini dikarenakan fiturnya masih baru, tepatnya rilis di periode Juni 2025 dan masih terus dalam pengembangan.¹¹⁰

¹⁰⁹ Nindy Irzavika et al., "Pembuatan Video Menggunakan Artificial Intelligence Di SMA Negeri 87 Jakarta," *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer* 2, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.52958/abdikom.v2i1.6899>.

¹¹⁰ Canva Status, *Update Canva History*, <https://www.canvastatus.com/> (diakses tanggal 10 Oktober 2025).

Secara keseluruhan, fitur-fitur Canva AI menawarkan berbagai kemampuan yang luas untuk mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif. Kekuatan utama platform terletak pada kemudahan produksi konten melalui *prompt*, fleksibilitas format, dan integrasi pembuatan aktivitas, gambar, dokumen, kode, serta video dalam satu ekosistem.

Untuk optimalisasi pemanfaatan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, beberapa rekomendasi praktis perlu diperhatikan. Pertama, guru harus melakukan validasi isi agama oleh tenaga ahli atau kolega yang kompeten agar isi yang disajikan sesuai dengan kaidah keagamaan dan konteks lokal. Kedua, perlu disusun pedoman penggunaan *prompt* yang efektif sehingga hasil AI lebih relevan pedagogis. Ketiga, sekolah perlu mempertimbangkan infrastruktur dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan *prompt engineering* dasar.¹¹¹

Kendala seperti keterbatasan jaringan, risiko homogenisasi estetika, dan kebutuhan verifikasi konten bukanlah hambatan yang tidak dapat diatasi. Dengan rancangan implementasi yang matang, kolaborasi antar guru, dan dukungan manajemen sekolah, Canva AI dapat menjadi alat yang memberdayakan proses pembelajaran PAI.

Integrasi yang bertanggung jawab antara kapabilitas AI dan kepekaan pedagogis akan menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik

¹¹¹ Selviana Ronsumbre et al., "Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5761>.

dari sisi tampilan, tetapi juga mendasar secara akademis dan bermakna dari segi pembentukan karakter keagamaan siswa.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai akibat proses pembelajaran yang dialaminya. Perubahan ini tampak dalam bentuk peningkatan pengetahuan, sikap yang lebih baik, serta keterampilan yang lebih terampil dibandingkan sebelum belajar.¹¹² Hasil belajar tidak hanya dilihat dari skor atau angka yang tertulis di laporan hasil belajar, tetapi juga mencakup perkembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.¹¹³

Dalam pandangan pendidikan, hasil belajar adalah representasi dari keseluruhan proses internalisasi pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Pembelajaran harus mencakup seluruh dimensi kemanusiaan, tidak hanya yang berkaitan dengan kemampuan akademik.¹¹⁴ Dengan demikian, hasil belajar adalah ukuran sejauh mana pendidikan mampu membentuk individu yang berdaya saing, memiliki karakter positif, dan siap menghadapi tantangan masa kini maupun masa depan.

¹¹² Opan Arifudin, "PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK," in *Jurnal Al-Amar (JAA)*, vol. 2, no. 1 (2021).

¹¹³ Yogi Fernando et al., "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

¹¹⁴ Adelia Salsabila et al., "Pengaruh Gaya Belajar Dan Cara Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2300>.

Menurut teori behavioristik, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang tampak secara langsung. Guru memberikan stimulus, dan ketika peserta didik memberikan respons yang sesuai, guru memberi penguatan berupa pujian, nilai, atau hadiah.¹¹⁵ Misalnya, ketika peserta didik dapat menghafal surat pendek dalam pelajaran PAI dan melafalkannya dengan baik, itu dikategorikan sebagai hasil belajar yang berhasil. Fokus penilaian lebih banyak pada output yang dapat diamati, bukan pada proses berpikirnya.

Berbeda dengan behavioristik, teori kognitif memandang bahwa hasil belajar terkait dengan perubahan struktur kognitif dalam otak peserta didik. Proses memahami, mengingat, menghubungkan konsep, hingga pemecahan masalah menjadi fokus utamanya.¹¹⁶ Hasil belajar berarti peserta didik tidak hanya tahu apa tetapi juga tahu mengapa dan bagaimana. Guru memastikan bahwa peserta didik mampu mengolah informasi menjadi pengetahuan utuh yang dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan.

Menurut teori konstruktivisme, hasil belajar bukan diberikan oleh guru, melainkan dibangun oleh peserta didik sendiri melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Pembelajaran harus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, bertanya, berdiskusi, dan menemukan konsep secara

¹¹⁵ Amrini Shofiyani et al., "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Di MI Al-Asyari'ah Jombang," *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab* 5, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.32764/al-lahjah.v5i2.2890>.

¹¹⁶ Nurdianto Nurdianto et al., "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023), <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609>.

mandiri.¹¹⁷ Hasil belajar tercapai ketika peserta didik mampu mengonstruksi makna dari yang dipelajari secara personal dan bermakna.

Teori humanistik memandang hasil belajar sebagai wujud perkembangan potensi kemanusiaan secara optimal yang meliputi perasaan, motivasi, dan nilai hidup. Keberhasilan belajar diukur dari tumbuhnya rasa percaya diri, motivasi intrinsik, dan aktualisasi diri. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, suportif, dan menghargai keberagaman individu.¹¹⁸

Hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan proses pendidikan. Guru dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran yang digunakan sudah tepat atau perlu diperbaiki. Sekolah menggunakan hasil belajar sebagai dasar dalam menentukan peningkatan kualitas layanan pendidikan. Pemerintah juga menjadikannya dasar penyusunan kebijakan kurikulum di masa depan.

Bagi peserta didik, hasil belajar memberi gambaran mengenai perkembangan diri, sehingga mereka termotivasi untuk memperbaiki kekurangan dan mempertahankan kelebihan. Orang tua pun dapat melihat sejauh mana pendampingan yang sudah dilakukan di rumah berdampak pada peningkatan kemampuan anaknya. Secara keseluruhan, hasil belajar berfungsi sebagai alat refleksi, evaluasi, dan perbaikan berkelanjutan.

¹¹⁷ Ermis Suryana et al., "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022), <https://doi.org/10.54371/jljp.v5i7.666>.

¹¹⁸ Farah Kamelia Ali Putri et al., "Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Anak," *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.772>.

b. Ranah Hasil Belajar

Berbicara tentang ranah hasil belajar, dunia pendidikan sangat akrab dengan istilah Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan kerangka klasifikasi tujuan pembelajaran yang dirancang untuk memperjelas arah capaian belajar peserta didik.¹¹⁹ Kerangka ini menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan mengingat informasi, melainkan dari perkembangan menyeluruh yang meliputi kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan.

Bloom mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini memberikan dasar konseptual bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, sekaligus mengevaluasi pembelajaran yang bermakna.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan domain utama dalam penilaian akademik yang menilai aspek kemampuan mental dan intelektual peserta didik. Dalam revisinya, Anderson dan Krathwohl membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan yang disusun secara hierarkis mulai dari kemampuan berpikir tingkat rendah hingga tingkat tinggi.¹²⁰

Keenam tingkatan tersebut meliputi: (1) mengingat, yaitu kemampuan mengambil informasi yang tersimpan dalam memori; (2)

¹¹⁹ Ulfah and Opan Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Al-Amar* 4, no. 1 (2023).

¹²⁰ Titien Suprihatien et al., "Meta-Analisis : Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus," *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i4.2695>.

memahami, mencakup proses interpretasi dan penjelasan kembali informasi; (3) menerapkan, yaitu kemampuan menggunakan informasi dalam situasi baru; (4) menganalisis, yang melibatkan kemampuan mengurai informasi menjadi bagian-bagian penting sehingga memahami hubungan antarkomponen; (5) mengevaluasi, yaitu memberikan pertimbangan berdasarkan kriteria logis maupun etis; dan (6) mencipta, sebagai kemampuan berpikir tertinggi, yakni merancang produk atau gagasan baru yang orisinal.¹²¹

Dalam konteks pendidikan zaman sekarang, terutama Kurikulum Merdeka berbasis *deep learning*, pencapaian ranah kognitif tidak hanya berfokus pada kemampuan mengingat dan memahami, tetapi juga pada kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang menuntut peserta didik mengembangkan proses berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan argumentasi logis.

Misalnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peserta didik tidak hanya dituntut menghafal teks ayat Al-Qur'an atau hadis, melainkan juga memahami makna yang terkandung di dalamnya serta mengaplikasikannya dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, hasil belajar kognitif yang berkualitas harus mendorong transformasi berpikir dari sekadar penerima informasi menjadi pengolah pengetahuan yang kritis dan inovatif.

¹²¹ Ficky Uwais Alqarny and Achmad Rasyid Ridha, "Obyek Evaluasi Hasil Belajar Aspek Kognitif," *Jurnal Pendidikan Inovatif* 6, no. 1 (2024).

2) Ranah Afektif (Sikap)

Ranah afektif berkaitan erat dengan perkembangan nilai, moral, perasaan, dan sikap yang menunjukkan karakter peserta didik dalam kehidupan nyata. Bloom mengelompokkan ranah ini ke dalam lima jenjang: (1) penerimaan nilai, yaitu kesiapan peserta didik dalam memperhatikan sebuah nilai; (2) menanggapi nilai, berupa partisipasi aktif dalam menunjukkan sikap; (3) menghargai nilai, yang tercermin dalam penerimaan terhadap nilai sebagai pedoman; (4) mengorganisasi nilai, yaitu kemampuan mengintegrasikan berbagai nilai ke dalam sistem nilai pribadi; dan (5) konsistensi nilai dalam tindakan, yakni pembiasaan nilai secara berkelanjutan dalam perilaku nyata.¹²²

Ranah ini menandakan bahwa pendidikan bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan karakter mulia yang menjadi dasar pembentukan insan berakhlak karimah. Dalam pembelajaran PAI, ranah afektif memiliki kedudukan strategis karena berkaitan langsung dengan pembentukan akhlak.

Contohnya adalah tumbuhnya perilaku jujur, disiplin menjalankan ibadah, menghormati sesama, serta konsisten menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang menekankan keteladanan guru, lingkungan sekolah

¹²² Rizky Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)," *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>.

yang religius, serta refleksi diri akan sangat mendukung perkembangan ranah afektif ini.

3) Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Ranah psikomotorik menilai kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan nyata yang memerlukan koordinasi antara aspek kognitif, afektif, dan keterampilan motorik. Dave dan Simpson telah mengembangkan jenjang keterampilan psikomotorik, mulai dari persepsi (tingkat pengenalan), kesiapan melakukan tindakan, respons terpandu, mekanisme, adaptasi, hingga kreasi yang menunjukkan keterampilan fisik yang lebih kompleks dan mandiri. Ranah ini menekankan bahwa peserta didik harus mampu mempraktikkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.¹²³

Dalam pembelajaran PAI, ranah psikomotorik sangat tampak pada kemampuan membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang benar, mempraktikkan ibadah seperti salat dan wudu, hingga penerapan teknologi untuk menghasilkan konten dakwah kreatif.

Kurikulum Merdeka semakin memperkuat ranah ini melalui penilaian berbasis proyek dan portofolio yang menuntut peserta didik menunjukkan produk keterampilannya. Penguatan ranah psikomotorik tidak hanya mempersiapkan siswa untuk kebutuhan spiritual dan

¹²³ Risnawati and Umami Salamah Br Pasaribu, "Mengkonstruksi Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotor)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024).

sosial, tetapi juga mempersiapkan mereka memiliki kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman.

Ketiga ranah hasil belajar tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dan membentuk kesatuan yang mencerminkan perkembangan peserta didik secara utuh. Dalam pembelajaran PAI, misalnya, pemahaman terhadap materi ibadah (ranah kognitif) perlu disertai internalisasi nilai (ranah afektif) serta praktik yang benar (ranah psikomotorik). Guru berperan penting merancang pembelajaran yang mengintegrasikan ketiga ranah ini melalui variasi strategi, model, dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.¹²⁴

Dengan demikian, penerapan Taksonomi Bloom dalam evaluasi hasil belajar memberikan panduan komprehensif agar pendidikan tidak hanya menghasilkan peserta didik yang pintar secara akademik, tetapi juga berkarakter dan memiliki keterampilan yang dapat diaplikasikan di tengah masyarakat dan perkembangan teknologi.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perolehan hasil belajar peserta didik merupakan produk dari dinamika kompleks antara kemampuan individu, kondisi lingkungan, dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Tidak ada satu faktor tunggal yang menentukan keberhasilan; sebaliknya, hasil belajar muncul dari interaksi

¹²⁴ Ilham Putri Handayani and Deni Irawan, "Keterampilan Metakognitif Ditinjau Dari Perspektif Taksonomi Bloom Edisi Revisi Dalam Pembelajaran PAI," *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.30651/sr.v6i2.13038>.

sinergis antar faktor internal, faktor eksternal, dan desain atau pendekatan pedagogis.¹²⁵

Memahami karakteristik masing-masing faktor dan bagaimana mereka saling mempengaruhi sangat penting bagi guru, pengembang kurikulum, dan pemangku kebijakan agar intervensi pendidikan dapat dirancang lebih tepat sasaran dan mengarah kepada tujuan yang diharapkan.

1) Faktor Internal (Dalam Diri Peserta Didik)

Faktor internal mencakup segala kondisi yang berasal dari peserta didik sendiri, antara lain motivasi, minat, kemampuan kognitif, kesehatan fisik dan mental, emosi, serta kesiapan belajar. Motivasi berperan sebagai penggerak utama; peserta didik yang memiliki tujuan jelas, rasa percaya diri, dan nilai intrinsik terhadap materi cenderung menunjukkan keterlibatan dan ketekunan belajar yang lebih tinggi.¹²⁶

Motivasi dapat bersifat intrinsik atau ekstrinsik, dan keduanya mempengaruhi kualitas usaha serta durasi perhatian yang dicurahkan terhadap tugas belajar. Ketika siswa belajar, kehadiran motivasi sangat penting untuk mendukung tindakan belajarnya supaya bisa fokus, dan mengarah kepada emosi positif.¹²⁷

¹²⁵ N.P.A.P. Paramita et al., "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR IPA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 11, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.23887/jppii.v11i1.60844>.

¹²⁶ M. Bagus Ridwan et al., "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.964>.

¹²⁷ Khoerunisa Abdurahman et al., "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1497>.

Kemampuan kognitif meliputi aspek seperti kapasitas memori, kecepatan pemrosesan informasi, serta strategi belajar dan keterampilan metakognitif. Peserta didik yang memiliki strategi metakognitif baik dapat mengatur, memonitor, dan mengevaluasi proses belajarnya sehingga lebih efektif dalam menyelesaikan tugas belajar.¹²⁸

Pengetahuan prasyarat atau latar belakang konseptual juga menentukan bagaimana peserta didik mengasimilasi informasi baru; kesenjangan dalam pengetahuan awal sering kali menjadi penghambat pemahaman materi lanjutan.

Aspek fisiologis dan psikologis juga mempengaruhi hasil belajar. Kondisi kesehatan, kecukupan tidur, gizi, serta kesejahteraan emosional berdampak nyata pada kemampuan berkonsentrasi dan daya ingat. Gangguan kecemasan, stres, atau masalah keluarga akan mengurangi kapasitas kognitif yang tersedia untuk memproses materi akademik.¹²⁹

Oleh karena itu, pendekatan holistik yang memperhatikan kesiapan fisik dan emosional peserta didik menjadi penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

¹²⁸ Indah Sri Anggita et al., "Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752>.

¹²⁹ Anang Bayu Mustiko and Novi Trisnawati, "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Kesiapan Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Office Administration : Education and Practice* 1, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n1.p42-52>.

Secara praktis, guru dapat mengoptimalkan faktor internal dengan menerapkan strategi diferensiasi, scaffolding, dan pengajaran yang mempromosikan metakognisi. Contoh tindakan konkret meliputi pemberian tujuan pembelajaran yang jelas, penggunaan penilaian formatif untuk memantau pemahaman, pengajaran strategi belajar eksplisit, serta pemberian dukungan emosional dan bimbingan yang konsisten.¹³⁰

Intervensi awal bagi peserta didik yang menunjukkan hambatan kognitif atau motivasional harus direncanakan secara individual agar tidak memperlebar kesenjangan belajar.

2) Faktor Eksternal (Lingkungan dan Konteks Sosial)

Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, kondisi sosial ekonomi, budaya masyarakat, kualitas sekolah, kompetensi dan sikap guru, serta fasilitas dan sumber belajar. Dukungan keluarga, baik dalam bentuk motivasi, ruang belajar yang kondusif, maupun keterlibatan orang tua, berkontribusi besar pada pencapaian akademik.¹³¹

Anak yang mendapatkan stimulasi intelektual dan emosional di rumah cenderung lebih siap menghadapi tuntutan sekolah. Sebaliknya, keterbatasan ekonomi, lingkungan rumah yang tidak

¹³⁰ M S Mahfudz, "Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Penerapannya," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, [ejournal.nusantaraglobal.ac.id](https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/534), 2023, <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/534>.

¹³¹ Dio Eka Putra and Erningsih Hefni, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6, no. 2 (2022).

mendukung, atau konflik keluarga dapat menurunkan kesempatan belajar yang optimal.

Lingkungan sekolah juga menentukan atmosfer belajar. Kepemimpinan sekolah yang kuat, budaya akademik yang positif, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kualifikasi profesional guru menjadi determinan utama kualitas proses pembelajaran.¹³²

Guru yang kompeten dan terlatih mampu merancang pengalaman belajar yang menantang namun tetap dapat dijangkau siswa, menggunakan instrumen penilaian yang akurat, serta menerapkan umpan balik yang konstruktif. Fasilitas seperti perpustakaan, laboratorium, koneksi internet, dan perangkat pembelajaran digital memperluas akses terhadap sumber belajar dan mendorong kegiatan belajar yang lebih variatif.

Pengaruh teman sebaya dan norma kelompok juga tidak dapat diabaikan. Kelompok teman yang memiliki orientasi prestasi akan mendorong masing-masing anggotanya untuk berusaha, sedangkan lingkungan pertemanan yang negatif dapat mengalihkan fokus belajar.¹³³

Selain itu, konteks kebijakan pendidikan dan ketersediaan program dukungan seperti bimbingan dan konseling, program

¹³² Sholehuddin Sholehuddin and Rahmawati Kusuma Wardani, "Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Manajemen Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Holistika* 5, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.11-16>.

¹³³ Dwi Oktaviani Dwi Oktaviani and Eko Perianto, "Pengaruh Dukungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa," *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.26539/teraputik.611093>.

remedial, atau layanan dukungan khusus turut mempengaruhi hasil belajar di tingkat populasi. Untuk praktisi, upaya meminimalkan hambatan eksternal mencakup penguatan kolaborasi sekolah dan keluarga, penyediaan akses sumber belajar yang adil, serta pembangunan kultur sekolah yang mendukung belajar.

Kegiatan seperti parenting orang tua, workshop keterampilan belajar rumah, pengembangan fasilitas dasar, serta kebijakan alokasi sumber daya yang berpihak pada siswa rentan akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara sistemik.¹³⁴

3) Faktor Pendekatan dan Strategi Pembelajaran

Faktor ini berkaitan dengan bagaimana guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, meliputi metode, model, media, desain instruksional, dan sistem evaluasi. Metode yang interaktif, *student centered*, dan berbasis masalah cenderung menghasilkan keterlibatan kognitif yang lebih tinggi serta mendorong transfer pembelajaran ke konteks nyata.¹³⁵

Model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek, *problem based learning*, dan pembelajaran kolaboratif secara

¹³⁴ Ali Ridho and Muzammil Imron, "PENERAPAN METODE MIND MAPPING DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA," *Journal Creativity* 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.62288/creativity.v1i2.10>.

¹³⁵ Dedi Kurniawan, "Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mts Negeri 4 Bulukumba," *Jurnal Kependidikan Media* 11, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.7999>.

konsisten menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kompetensi sosial.¹³⁶

Pemilihan dan penggunaan media mempunyai peran signifikan. Media yang tepat dapat memfasilitasi visualisasi konsep abstrak, memberikan umpan balik instan, dan mendukung diferensiasi. Penggunaan media digital seperti platform kuis interaktif, presentasi dinamis, atau alat desain pembelajaran memungkinkan guru menyediakan pengalaman belajar multisensor yang relevan bagi generasi digital native.¹³⁷

Namun, efektivitas media bergantung pada kesesuaian antara tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dan penilaian, sehingga desain yang terpadu (*alignment*) menjadi krusial.

Asesmen juga merupakan komponen strategi pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan asesmen formatif yang terus menerus memberikan informasi diagnostik dan umpan balik yang mendorong perbaikan segera, sedangkan asesmen sumatif tanpa umpan balik terbatas fungsinya untuk pembelajaran.¹³⁸

¹³⁶ Shadrina Aulia Rahma et al., “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Tsaqifa Nusantara: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 2, no. 02 (2023), <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i02.25302>.

¹³⁷ Siska Maulani et al., “Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.

¹³⁸ Wa Ode Arini Maut, “Pentingnya Asesmen Diagnostik Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM),” *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian* 2, no. 4 (2022).

Selain itu, penggunaan rubrik, portofolio, dan penilaian autentik membantu menilai capaian di ketiga ranah hasil belajar dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Rekomendasi praktis meliputi penerapan desain pembelajaran yang berorientasi pada ketercapaian kompetensi, penggunaan metode aktif yang meningkatkan partisipasi siswa, pemanfaatan media secara selektif dan pedagogis, serta penerapan asesmen formatif sebagai alat pembelajaran. Pelatihan profesional bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis bukti dan penguasaan teknologi pendidikan akan memperkuat kemampuan mereka menerapkan strategi yang efektif.

4) Interaksi Antar Faktor dan Konsekuensi untuk Intervensi

Penting untuk menekankan bahwa faktor-faktor tersebut berinteraksi; misalnya, strategi pembelajaran yang tepat dapat memitigasi keterbatasan eksternal atau memperkuat motivasi internal siswa.

Seorang guru yang menggunakan pendekatan diferensiasi dan memberikan umpan balik berguna dapat meningkatkan motivasi siswa yang semula rendah, sehingga hasil belajarnya ikut membaik.

Sebaliknya, media interaktif yang canggih tidak akan efektif jika infrastruktur sekolah buruk atau dukungan keluarga minim.¹³⁹

Oleh karena itu, intervensi peningkatan hasil belajar harus multidimensi. Pada level sekolah, kebijakan harus mencakup peningkatan kapasitas guru, perbaikan sarana, dan keterlibatan keluarga. Pada level kelas, guru perlu melakukan diagnosis awal, menyesuaikan intervensi pedagogis, dan memanfaatkan data asesmen untuk merancang tindak lanjut.¹⁴⁰

Pada level siswa, pengembangan keterampilan metakognitif dan strategi belajar harus menjadi bagian integral kurikulum sehingga siswa memiliki alat untuk belajar secara mandiri dan adaptif.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki posisi yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik sejak usia dini. PAI tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang menjadi pedoman hidup sehari-hari.

¹³⁹ Saprudin & Nurwahidin M, "Implementasi Metode Diferensiasi Dalam Refleksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat* 6, no. 11 (2021).

¹⁴⁰ Djoko Siswanto Muhartono et al., "Evaluasi Pelaksanaan Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar," *Publiciana* 16, no. 1 (2023).

Tujuan pembelajaran PAI pada utamanya adalah sesuai dengan perintah Allah pada Al-Qur'an Surah Adz-Dzariat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: *Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.*¹⁴¹

Ayat di atas pula senada dengan tujuan pembelajaran PAI, sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Merdeka maupun kurikulum sebelumnya, adalah menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta membentuk akhlak mulia melalui pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan nyata.¹⁴²

Zakiah Daradjat menyebutkan bahwa pendidikan agama memiliki peran membentuk kepribadian anak yang seimbang antara kecerdasan intelektual dan moral.¹⁴³ Dalam konteks ini, PAI di sekolah dasar menjadi fondasi awal dalam menumbuhkan kesadaran religius yang akan berkembang seiring pertambahan usia. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI idealnya tidak hanya berlangsung pada ranah kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotor, di mana siswa mampu mengamalkan nilai-nilai Islam secara nyata.

Pembelajaran PAI pada dasarnya adalah proses membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar memahami ajaran Islam dengan benar serta

¹⁴¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h.320

¹⁴² Yulia Syafrin Et Al., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, No. 1 (2023), <https://doi.org/10.56248/Educativo.V2i1.111>.

¹⁴³ Anni Iksmala, "Metode Pendidikan Islam (Studi Analisis Pemikiran Zakiah Darajat)," Skripsi :Institut Agama Islam Negeri Metro 1440 H / 2019 M, 2019.

mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴⁴ Guru PAI berperan sebagai teladan, fasilitator, sekaligus pembimbing spiritual yang menghadirkan pembelajaran bernuansa nilai dan keteladanan.¹⁴⁵ Dalam praktiknya, pembelajaran PAI yang efektif menuntut adanya kreativitas guru dalam mengaitkan konsep agama dengan pengalaman nyata siswa, sehingga ajaran Islam terasa hidup, kontekstual, dan menyenangkan untuk dipelajari.

b. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PAI

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar berada pada fase perkembangan kognitif konkret operasional (Piaget), yaitu masa ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang bersifat nyata.¹⁴⁶ Mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai warna, gerakan, dan permainan, serta cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung monoton.

Karakteristik ini menuntut guru PAI untuk menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai. Materi yang disampaikan hendaknya dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa, misalnya melalui kisah teladan, permainan edukatif, atau simulasi ibadah. Penggunaan media visual seperti gambar, animasi, dan video singkat akan membantu siswa memahami

¹⁴⁴ Harimawan Harimawan Et Al., "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Era Industri 4.0," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, No. 2 (2024), <https://doi.org/10.51169/ideguru.V9i2.829>.

¹⁴⁵ Yenti Arsini Et Al., "Peranan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Mudabbir Journal Reserch And Education Studies* 3, No. 2 (2023), <https://doi.org/10.56832/Mudabbir.V3i2.368>.

¹⁴⁶ Andreas Demetriou Et Al., *Educating The Developing Mind: A Developmental Theory Of Instruction*, In *Educating The Developing Mind: A Developmental Theory Of Instruction* (2024), <https://doi.org/10.4324/9781003187486>.

konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak, seperti iman kepada Allah, makna syukur, atau pentingnya berbuat baik kepada sesama.

c. Inovasi dan Transformasi Pembelajaran PAI di Era Digital

Perkembangan teknologi digital membawa peluang besar bagi inovasi pembelajaran PAI. Integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran memungkinkan guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Era Pendidikan 4.0 menuntut guru PAI tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengadaptasi teknologi sebagai media penyampaian nilai-nilai Islam.

Inovasi pembelajaran PAI dapat diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis kecerdasan buatan (AI). Media seperti Canva AI, misalnya, memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat materi ajar yang visual, animatif, dan interaktif tanpa harus memiliki keahlian desain yang tinggi.¹⁴⁷ Penggunaan media semacam ini tidak hanya membantu menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah mereka memahami konsep-konsep keagamaan dengan cara yang menyenangkan.

Dengan demikian, transformasi pembelajaran PAI di era digital bukan sekadar soal penggunaan teknologi, tetapi bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk memperkaya pengalaman spiritual dan kognitif siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan tersebut. Melalui integrasi

¹⁴⁷ Baso Intang Sappaile Et Al., "Analisis Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas Di Era Digital," Jurnal Pendidikan West Science 2, No. 01 (2024), <https://doi.org/10.58812/Jpdws.V2i01.937>.

teknologi ini, pembelajaran PAI dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

B. Penelitian Relevan

Berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dan pemanfaatan Canva AI sebagai dasar pembandingan serta penguat landasan teori dalam penelitian ini:

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No.	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	Heryan Fandi Ahmad (2025) ¹⁴⁸	<i>Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Canva dan Snake Ladder Melalui TGT (Team Games Tournament)</i>	Mengembangkan bahan ajar PAI berbasis Canva berupa flipped book dipadukan dengan permainan snake ladder untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis Canva AI dengan fitur Canva Code, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, bukan berpikir kritis.
2	Koriatul Sadea (2025) ¹⁴⁹	<i>Pengaruh Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa</i>	Meneliti pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa.	Penelitian ini mengembangkan media interaktif Canva AI, bukan meneliti pengaruh Canva terhadap motivasi. Fokus penelitian adalah

¹⁴⁸ Heryan Fandi Ahmad, “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Canva Dan Snake Ladder Melalui Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sdi Al-Ghaffaar Malang,” Tesis, 2025.

¹⁴⁹ Koriatul Sadea, *Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong* (Rejang Lebong, 2025).

				pengembangan media, bukan analisis pengaruh.
3	Ahmad Mahyudin (2023) ¹⁵⁰	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C – Sekolah Dasar</i>	Mengembangkan media Canva untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media seperti infografis, video, dan presentasi.	Penelitian ini fokus pada media Canva interaktif berbasis AI untuk meningkatkan hasil belajar, bukan untuk kreativitas desain guru dan siswa.
4	Mariana Puspitasari dkk (2025) ¹⁵¹	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika</i>	Mengembangkan modul dan media interaktif matematika pada materi SPLTV dengan struktur modul lengkap.	Penelitian ini mengembangkan media interaktif PAI berbasis Canva AI, bukan modul matematika. Fokusnya pada AI & hasil belajar PAI.
5	Devi Eka Putri Rahmadyani & Iin Baroroh Ma'arif (2025) ¹⁵²	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MA Al-Bairuny</i>	Menghasilkan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Fiqih; divalidasi ahli dan diuji melalui respon siswa.	Penelitian ini memanfaatkan fitur Canva AI serta difokuskan pada pembelajaran PAI di SD, bukan Fiqih di MA.

¹⁵⁰ Mahyudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar."

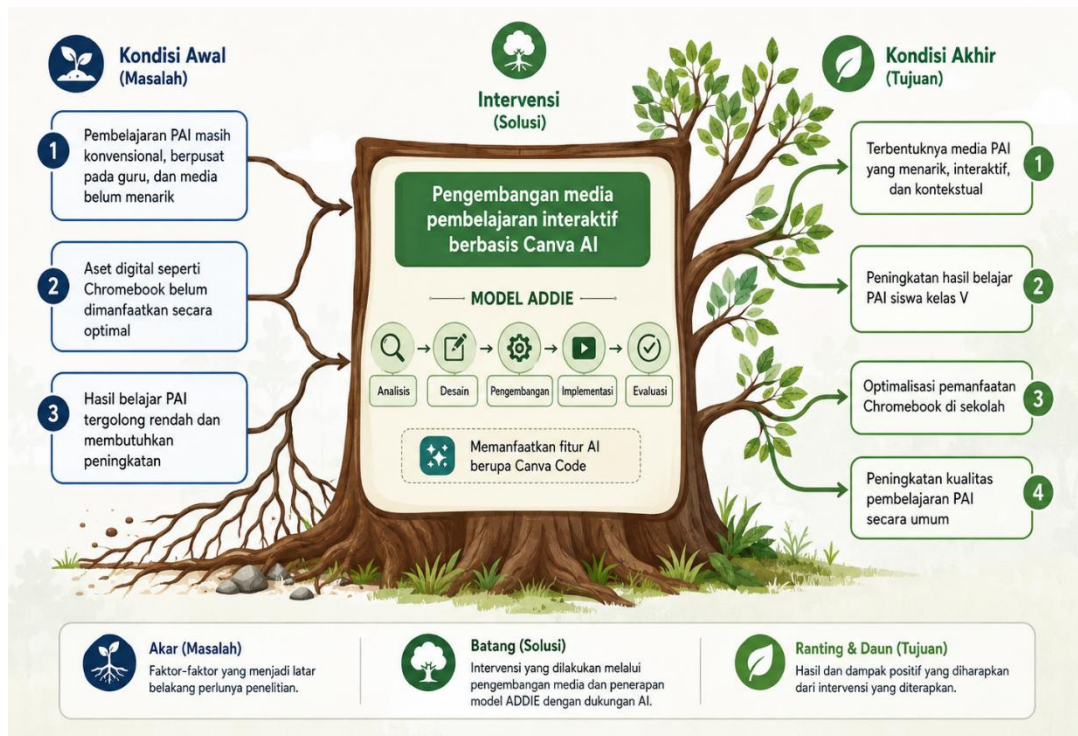
¹⁵¹ Mariana Puspitasari et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>.

¹⁵² Devi Eka Putri Rahmadyani and Iin Baroroh Ma'arif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MA Al-Bairuny," *YASIN* 5, no. 5 (2025), <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7293>.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong masih bersifat konvensional dan kurang menarik, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sehingga hasil belajar PAI diharapkan menjadi lebih baik. Alur berpikir dapat dipahami melalui bagan berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Secara konseptual:

Media interaktif Canva AI → meningkatkan hasil belajar PAI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dan menguji kelayakan serta efektivitas penggunaannya terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam..

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).¹⁵³ Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, serta kondisi nyata pembelajaran PAI di sekolah. Tahap desain meliputi perancangan media berbasis Canva AI yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi PAI. Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan produk serta validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong, sedangkan tahap evaluasi meliputi penilaian

¹⁵³ Yating Liu And Lingyan Fan, "Research On Hybrid Teaching Of Curriculum Based On The Addie Model," In Proceedings Of The 2nd International Conference On Culture, Design And Social Development (Cdsd 2022) (2023), https://doi.org/10.2991/978-2-38476-018-3_23.

efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif dalam tahap uji kelayakan dan kuasi-eksperimen sederhana pada tahap uji efektivitas, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran empiris tentang sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 103 Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini dipilih karena telah memiliki sarana pendukung pembelajaran digital berupa 15 unit Chromebook, namun perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI.

Waktu penelitian direncanakan berlangsung selama empat bulan, yaitu mulai dari bulan November 2025 hingga April 2026. Adapun rincian kegiatannya dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu dan Tahapan Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahap Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Analisis kebutuhan dan desain media	November–Desember 2025
2	Pengembangan media dan validasi ahli	Januari–Februari 2026
3	Uji coba terbatas	Maret–April 2026
4	Uji tingkat kepraktisan	Maret–April 2026
5	Evaluasi efektivitas media	April 2026

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, variabel-variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Merupakan produk media digital yang dikembangkan dengan platform *Canva* menggunakan fitur kecerdasan buatan (AI) berbasis Canva Code. Media ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, baik dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun animasi.

2. Hasil Belajar PAI

Hasil belajar PAI yang diteliti meliputi 3 ranah berupa perubahan kemampuan peserta didik dalam kompetensi PAI yang tercermin pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/motivasi terhadap pelajaran), dan/atau psikomotorik (keterampilan praktik ibadah/tilawah), setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 14 siswa.

Sampel penelitian diambil secara sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian karena jumlah siswa relatif sedikit dan

memungkinkan untuk dilakukan pengamatan menyeluruh. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah 14 siswa kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen berikut:

1. Observasi

Digunakan untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran PAI, penggunaan media, serta hasil belajar siswa sebelum produk dikembangkan. Observasi pula digunakan saat *pre-test* dan *post-test* dalam mengukur tingkat efektivitas hasil belajar PAI ranah psikomotorik dan afektif.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data lebih lanjut serta memadukan data yang ditemukan saat observasi dengan klarifikasi dari informan/sumber data utama.

3. Lembar Validasi Produk

Lembar validasi produk digunakan untuk menguji kelayakan produk. Uji kelayakan produk juga melibatkan tiga pihak, yaitu:

- 1) Ahli materi, yakni Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I. selaku dosen PAI yang berpengalaman dalam kurikulum PAI tingkat sekolah dasar untuk menilai kesesuaian isi, kedalaman materi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran;

- 2) Ahli media, yakni Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd. selaku praktisi atau akademisi yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan atau desain media pembelajaran untuk mengevaluasi aspek tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media;
- 3) Ahli bahasa, yakni Ibu Dr. Agita Misrianti, M.Pd selaku akademisi atau praktisi yang kompeten dalam kebahasaan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan penyampaian, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

4. Angket Respon Guru dan Siswa

Diberikan setelah uji coba media dilakukan, untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media interaktif Canva AI menurut guru dan siswa. Angket respon guru dan siswa diberikan untuk mengukur tingkat kepraktisan sebagai jawaban dari rumusan masalah nomor 4 pada penelitian ini.

5. Tes Hasil Belajar

Berupa tes objektif yang terdiri dari pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi PAI baik sebelum maupun setelah menggunakan media pembelajaran. Tes sebelum penggunaan media interaktif berbasis Canva AI diberikan dalam bentuk lembar soal, sedangkan sesuai penggunaan media diberikan dalam bentuk kuis interaktif. Tes ini diberikan untuk mengukur tingkat efektivitas hasil belajar ranah kognitif.

6. Lembar Observasi Hasil Belajar

Digunakan untuk menilai hasil belajar terutama ranah afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan indikator seperti fokus, antusiasme, partisipasi, dan konsistensi mengikuti kegiatan belajar. Lembar observasi hasil belajar ranah psikomotorik dan afektif terpisah dari hasil belajar kognitif karena akan diisi oleh peneliti saat mengamati pembelajaran pra-penggunaan produk dan pasca penggunaan produk.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis mengikuti tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE dengan rincian sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan Media

Data dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori kelayakan, yaitu:

- 81–100% = sangat layak

- 61–80% = layak
- 41–60% = cukup layak
- 21–40% = kurang layak
- 0–20% = tidak layak¹⁵⁴

Di samping itu, rumus rata-rata (mean) persentase hasil validasi yaitu:

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata persentase kelayakan

X_1 = persentase ahli materi

X_2 = persentase ahli media

X_3 = persentase ahli bahasa

n = jumlah validator

2. Analisis Efektivitas Media

Efektivitas media diukur berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis dilakukan dengan uji rata-rata (*gain score*) untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Uji *N-Gain* (Normalized Gain) digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*.

¹⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2022)

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{post-test} - \text{pre-test}}{100 - \text{pre-test}}$$

Setelah itu, interpretasi tingkat efektivitas mengacu pada kategori Hake¹⁵⁵ dengan ketentuan interpretasi nilai N-Gain dilakukan berdasarkan tiga kategori. Nilai N-Gain sebesar $\geq 0,70$ dikategorikan tinggi dan menunjukkan tingkat efektivitas yang baik. Nilai N-Gain pada rentang 0,30–0,69 dikategorikan sedang atau cukup efektif. Adapun nilai N-Gain $< 0,30$ dikategorikan rendah atau tidak efektif.

3. Analisis Kepraktisan Media

Analisis tingkat kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil angket kepraktisan yang diberikan oleh pengguna media, yaitu guru dan peserta didik (*angket respon terlampir*). Skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori tingkat kepraktisan media pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, kemenarikan tampilan, serta keterlaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam pembelajaran PAI.

¹⁵⁵ Richard R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scores* (Indiana University, 1999)

Rumus uji kepraktisan yang digunakan adalah persentase skor kepraktisan, yaitu:

$$\text{Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Skor yang diperoleh: jumlah seluruh skor hasil angket kepraktisan (guru atau peserta didik).
- Skor maksimal: skor tertinggi yang mungkin diperoleh (jumlah butir $\times$ skor tertinggi skala $\times$ jumlah responden).

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan dengan kriteria berikut:

- 81–100% = sangat praktis
- 61–80% = praktis
- 41–60% = cukup praktis
- 21–40% = kurang praktis
- 0–20% = tidak praktis¹⁵⁶

¹⁵⁶ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cetakan ke-12, Bandung: Alfabeta, 2018

4. Analisis Deskriptif Kualitatif

Digunakan untuk menafsirkan hasil observasi, komentar ahli, serta tanggapan siswa secara naratif sebagai bahan refleksi dan penyempurnaan media pembelajaran.

G. Langkah-Langkah Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi kelas untuk melihat kondisi pembelajaran, metode mengajar, keterlibatan siswa, serta media yang digunakan guru. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui hambatan dan kebutuhan dalam penyampaian materi PAI, termasuk pemanfaatan perangkat Chromebook yang tersedia di sekolah. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum berupa telaah terhadap Capaian Pembelajaran (CP), materi ajar, serta karakteristik peserta didik kelas V sebagai landasan penyusunan media yang sesuai kebutuhan lapangan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini berfokus pada penyusunan rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Kegiatan yang dilakukan mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan alur penyajian media, serta penyusunan *storyboard* yang menggambarkan struktur tampilan,

konten, dan navigasi interaktif yang akan digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan elemen visual yang relevan dengan karakteristik siswa serta penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian, meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif sesuai rancangan yang telah disusun. Peneliti menggunakan berbagai fitur Canva AI untuk menghasilkan tampilan visual, animasi, navigasi, serta kuis interaktif yang menarik bagi peserta didik. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas. Hasil validasi ahli dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

4. Implementasi (*Implement*)

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran PAI di kelas V. Pada tahap ini dilakukan uji coba perorangan (*one to one*) untuk menguji kelayakan empiris dan uji lapangan terbatas terhadap 14 orang siswa dan 1 orang guru PAI untuk mengetahui kepraktisan media melalui respon guru dan siswa. Selain itu, dilakukan pengukuran efektivitas media dengan memberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil

ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa serta interaksi mereka selama penggunaan media.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, tingkat efektivitas. Evaluasi formatif diperoleh dari masukan ahli serta revisi selama proses produksi dan uji coba lapangan, sedangkan evaluasi sumatif diperoleh dari analisis data *pretest-posttest* dan angket kepraktisan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan media dan kesimpulan terkait kualitas produk yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 103 Rejang Lebong, sebuah sekolah dasar negeri yang berada di Desa Pahlawan, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berada di lingkungan pedesaan yang masih kental dengan kehidupan masyarakat agraris. Ketika peneliti memasuki lingkungan sekolah, suasana yang terasa adalah ketenangan khas pedesaan, dengan aktivitas masyarakat yang sebagian besar berkaitan dengan sektor pertanian. Kondisi lingkungan tersebut memberikan gambaran awal mengenai latar sosial peserta didik yang sehari-hari tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan sederhana masyarakat desa.

SD Negeri 103 Rejang Lebong merupakan sekolah yang telah berdiri cukup lama dan menjadi bagian penting dari sejarah pendidikan masyarakat setempat. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Agustus 1981 dan secara operasional mulai menyelenggarakan pendidikan sejak 1 Januari 1910 berdasarkan Surat Keputusan Operasional Nomor 180.381.VII Tahun 2016.¹⁵⁷ Sejak awal berdirinya hingga saat ini, sekolah ini berfungsi sebagai tempat utama bagi anak-anak di Desa Pahlawan untuk memperoleh pendidikan dasar. Keberadaan sekolah tidak hanya dimaknai sebagai institusi pendidikan formal,

¹⁵⁷ Surat Keputusan Operasional Nomor 180.381.VII Tahun 2016 Diakses di: <https://file.data.kemendikdasmen.go.id/sk/716588-741271-2060-8211312-1396283090.pdf>

tetapi juga sebagai ruang sosial tempat terjadinya interaksi antara guru, siswa, dan masyarakat sekitar.

Secara kelembagaan, SD Negeri 103 Rejang Lebong berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan menyelenggarakan pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar dengan status sekolah negeri. Berdasarkan hasil akreditasi terakhir yang dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2021, sekolah ini memperoleh akreditasi B sesuai dengan Surat Keputusan Nomor 1347/BAN-SM/SK/2021.¹⁵⁸

Dari segi sumber daya manusia, SD Negeri 103 Rejang Lebong didukung oleh sepuluh orang tenaga pendidik dan kepala sekolah. Jumlah tersebut terdiri atas enam orang guru kelas yang mengampu pembelajaran di kelas I sampai kelas VI, satu orang guru Pendidikan Agama Islam, satu orang guru *coding*, serta satu orang guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris dan muatan lokal.¹⁵⁹ Dengan jumlah guru tersebut, proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara teratur dan terstruktur, meskipun dengan keterbatasan jumlah tenaga pendidik yang ada.

Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong berstatus sebagai Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK). Guru tersebut memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang Pendidikan Agama Islam dan melaksanakan tugas pembelajaran berdasarkan perangkat yang telah disusun sebelumnya.

¹⁵⁸ Akreditasi SD Negeri 103 Rejang Lebong, diakses di: <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/10700516>

¹⁵⁹ Hasil telaah dokumen SD Negeri 103 Rejang Lebong, 7 Januari 2026

Meskipun belum mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG), guru PAI tetap menjalankan kegiatan pembelajaran secara konsisten dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kondisi peserta didik serta fasilitas yang tersedia di sekolah.

Jumlah peserta didik di SD Negeri 103 Rejang Lebong secara keseluruhan adalah 103 siswa yang tersebar dalam enam rombongan belajar, mulai dari kelas I hingga kelas VI.¹⁶⁰ Setiap kelas memiliki jumlah siswa yang relatif tidak terlalu banyak, sehingga suasana belajar di dalam kelas cenderung kondusif. Interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan cukup intens, dan guru memiliki kesempatan untuk mengenal karakteristik masing-masing peserta didik secara lebih dekat.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan perhatian pada peserta didik kelas V yang berjumlah 14 orang, terdiri atas lima siswa laki-laki dan sembilan siswa perempuan.¹⁶¹ Peserta didik kelas V berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan mereka untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual dan digital secara lebih optimal. Selama proses penelitian berlangsung, siswa kelas V menunjukkan sikap yang cukup antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meskipun dengan latar belakang pengalaman belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik di SD Negeri 103 Rejang Lebong didominasi oleh

¹⁶⁰ Dokumen Peserta Didik dan Rombel SD Negeri 103 Rejang Lebong

¹⁶¹ Hasil telaah daftar hadir siswa kelas 5 SD Negeri 103 Rejang Lebong, 7 Januari 2026

pekerjaan sebagai buruh tani. Kondisi tersebut membentuk pola kehidupan keluarga yang sederhana, di mana sebagian besar waktu orang tua dihabiskan untuk bekerja di ladang atau kebun.¹⁶² Akibatnya, kegiatan belajar siswa di rumah berlangsung secara terbatas dan lebih banyak bergantung pada proses pembelajaran di sekolah. Hal ini menjadikan sekolah sebagai ruang utama bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang terstruktur.

Secara keseluruhan, SD Negeri 103 Rejang Lebong merupakan sekolah dasar negeri di wilayah pedesaan dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas, tenaga pendidik yang mencukupi, serta lingkungan belajar yang sederhana dan kondusif. Gambaran kondisi sekolah dan lingkungan sekitar tersebut menjadi konteks penting dalam pelaksanaan penelitian ini dan memberikan pemahaman mengenai situasi nyata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Analisis ini mencakup kebutuhan guru, kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta analisis/pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) dan kesesuaiannya terhadap media. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi kelas untuk melihat kondisi pembelajaran, metode mengajar, keterlibatan siswa, serta media yang digunakan guru.

¹⁶² Hasil Wawancara dengan Guru PAI, Riskan Junaidi, S.Pd. pada 7 Januari 2026

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru yang dilakukan melalui observasi awal pembelajaran yang dilaksanakan pada 7 Januari 2026, diperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong sebagaimana data berikut:

	ASPEK KEBUTUHAN	DESKRIPSI UMUM TEMUAN
1	 Tantangan pembelajaran	Guru mengalami kesulitan menjelaskan materi PAI yang bersifat abstrak dan menjaga fokus siswa.
2	 Motivasi belajar	Media yang digunakan sebelumnya belum optimal meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.
3	 Kebutuhan media	Guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menarik.
4	 Media berbasis teknologi	Media digital dinilai membantu memperjelas konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa.
5	 Pengalaman teknologi	Guru telah menggunakan Canva untuk presentasi sederhana.
6	 Keterbatasan penggunaan	Guru belum optimal memanfaatkan fitur interaktif dan Canva AI.
7	 Kebutuhan pelatihan	Guru membutuhkan pelatihan lanjutan pemanfaatan media digital.
8	 Media sebelumnya	Media yang digunakan masih terbatas dan kurang interaktif.
9	 Integrasi perangkat	Media belum sepenuhnya terintegrasi dengan Chromebook sekolah.
10	 Harapan media baru	Guru mengharapkan media PAI yang lebih modern dan sesuai karakteristik siswa SD.

Gambar 4.1 Grafik Analisis Kebutuhan Guru PAI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil isian instrumen kebutuhan guru PAI sebagaimana grafik di atas, diperoleh gambaran bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong, guru masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama yang diungkapkan adalah kesulitan dalam menjelaskan materi PAI yang bersifat abstrak, sehingga membutuhkan penjelasan berulang agar dapat dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa menjaga fokus dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran PAI masih menjadi kendala,

terutama ketika pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang menarik dan variatif.

Hasil analisis kebutuhan guru PAI menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Guru menilai bahwa media yang ada masih terbatas pada penyajian materi secara konvensional dan belum banyak melibatkan unsur interaktif. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Lebih lanjut, melalui wawancara mendalam terhadap Riskan Junaidi, S.Pd selaku guru PAI SD Negeri 103 Rejang Lebong, ia menyatakan kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.¹⁶³ Media berbasis teknologi dipandang sebagai sarana yang dapat membantu memperjelas konsep-konsep PAI, terutama materi yang bersifat abstrak. Guru meyakini bahwa penggunaan media digital, seperti media visual dan interaktif, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran PAI.

Dari aspek kompetensi teknologi, hasil angket menunjukkan bahwa guru telah memiliki pengalaman dasar dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Guru mampu membuat presentasi sederhana dan memanfaatkan template yang tersedia. Namun demikian, guru mengakui

¹⁶³ Wawancara dengan Riskan Junaidi, S.Pd, Guru PAI SD Negeri 103 Rejang Lebong, 10 Januari 2026.

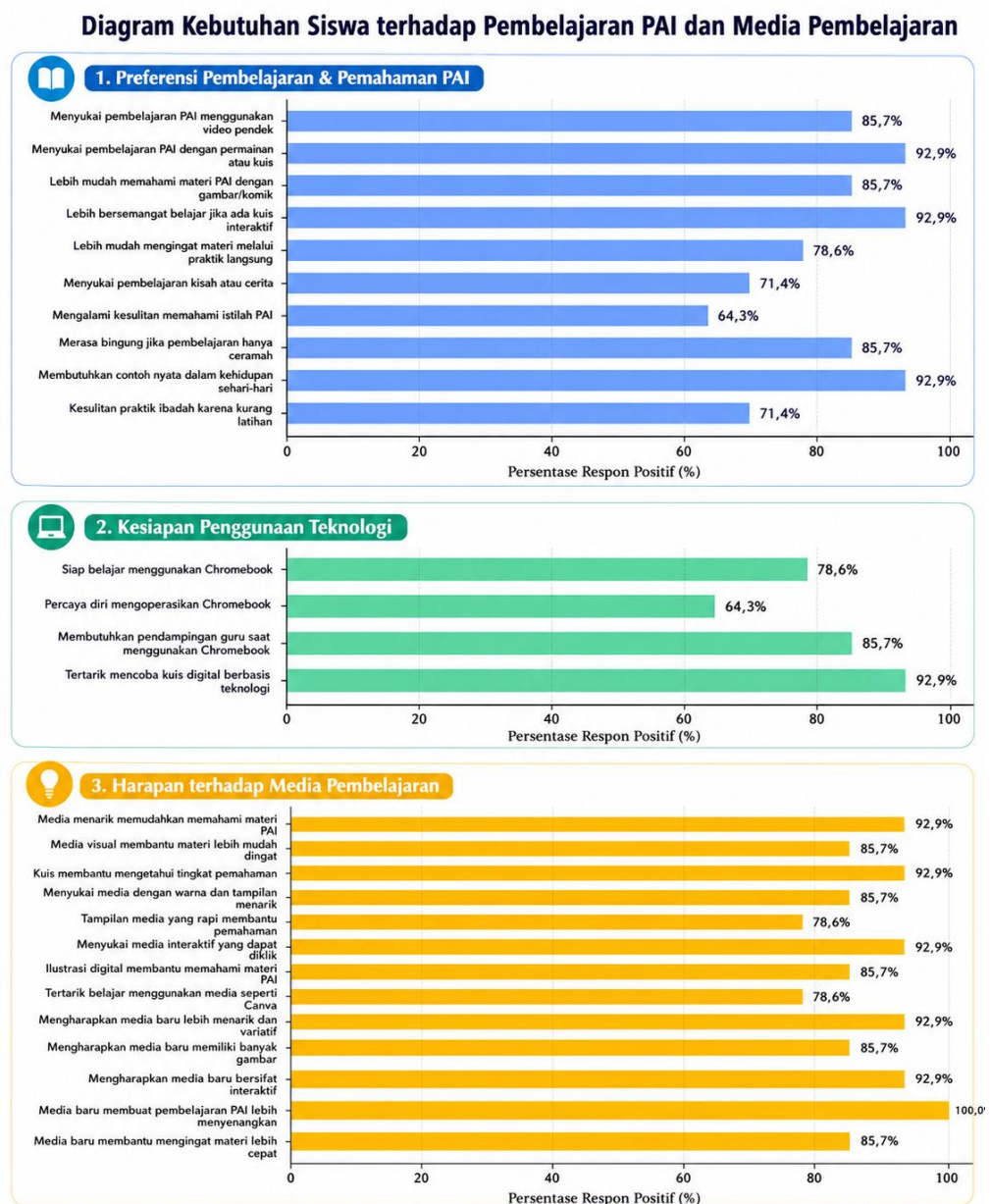
bahwa pemanfaatan fitur interaktif serta penggunaan Canva AI belum dilakukan secara optimal. Hal ini juga disebabkan oleh Canva yang secara bertahap merilis fitur AI, mulai dari *Text to Image* (2022), *Magic Studio* (2023), hingga model desain AI buatan sendiri seperti Canva Code pada akhir 2025.¹⁶⁴

Selain itu, guru juga menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya terintegrasi dengan perangkat Chromebook yang tersedia di sekolah. Media yang ada dinilai masih kurang variatif, jarang memuat elemen interaktif, dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang bermakna. Kondisi ini mendorong guru untuk mengharapkan adanya media pembelajaran PAI yang baru, yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan guru PAI menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran PAI secara lebih efektif. Temuan ini menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, agar media yang dikembangkan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong.

¹⁶⁴ Update Fitur Canva, diakses di: <https://www.canvastatus.com/> pada 10 Januari 2026.

Sementara itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan siswa terhadap pembelajaran PAI dan media pembelajaran dengan menyebarkan angket kepada sebanyak 14 orang siswa kelas 5 SD Negeri 103 Rejang Lebong. Hasil analisis disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Sumber: Hasil angket kebutuhan siswa (n = 14).

Gambar 4.2 Grafik Analisis Kebutuhan Siswa SD Negeri 103 Rejang Lebong Terhadap Pembelajaran PAI dan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengisian angket analisis kebutuhan oleh 14 peserta didik kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong, diperoleh gambaran yang cukup jelas mengenai karakteristik belajar siswa serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Data yang tersaji pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran PAI yang disajikan melalui media visual dan interaktif. Sebagian besar siswa menyatakan menyukai pembelajaran yang memanfaatkan video pendek, gambar, komik, serta permainan atau kuis sebagai bagian dari proses belajar.

Temuan ini menggambarkan bahwa siswa cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga melibatkan unsur visual yang menarik perhatian. Ali et al pula menerangkan bahwa pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan secara verbal menyebabkan respon siswa terbatas, sehingga perhatian belajar menjadi berkurang.¹⁶⁵

Hasil angket juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menyatakan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PAI apabila disertai dengan kuis atau aktivitas interaktif. Kuis dan latihan dinilai tidak hanya sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan.

¹⁶⁵ Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi ketika pembelajaran disertai dengan praktik langsung, seperti simulasi atau latihan sederhana yang berkaitan dengan materi PAI.¹⁶⁶ Hal ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar yang bersifat konkret dan membutuhkan pengalaman belajar yang dapat mereka rasakan secara langsung.

Dari sisi pemahaman materi, hasil angket memperlihatkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami istilah-istilah dalam pelajaran PAI, terutama apabila materi disampaikan secara abstrak dan minim contoh. Sebagian besar siswa juga menyatakan merasa bingung ketika pembelajaran hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif.

Kondisi ini menggambarkan bahwa penyajian materi PAI yang bersifat tekstual semata belum sepenuhnya mampu menjangkau kebutuhan belajar seluruh siswa. Oleh karena itu, siswa cenderung membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari serta visualisasi konsep agar materi lebih mudah dipahami.¹⁶⁷

Hasil angket juga memberikan gambaran mengenai kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Mayoritas siswa menyatakan siap belajar menggunakan Chromebook yang tersedia di sekolah

¹⁶⁶ Hasil Wawancara dengan Siswa SD Negeri 103 Rejang Lebong Gite Ramadhani, 7 Januari 2026

¹⁶⁷ Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2025). Penerapan pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 168-176.

dan tertarik mencoba kuis digital dalam pembelajaran PAI. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang merasa membutuhkan pendampingan guru dalam mengoperasikan perangkat tersebut.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar perlu disertai dengan desain yang sederhana, petunjuk yang jelas, serta tampilan yang mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga ramah bagi pengguna pemula.

Lebih lanjut, hasil angket pula menunjukkan adanya harapan yang cukup besar dari siswa terhadap pengembangan media pembelajaran PAI yang baru. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka mengharapkan media pembelajaran yang lebih menarik, memiliki tampilan berwarna, dilengkapi dengan gambar, serta bersifat interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aqmarina dan Susilo yang menerangkan bahwa penggunaan media interaktif menjadikan pembelajaran lebih inklusif dan menyenangkan.

168

Selain itu, sebagian besar siswa meyakini bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat membantu mereka mengingat materi dengan lebih cepat dan memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Harapan ini mencerminkan kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Menurut Asela et

¹⁶⁸ Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39-53.

al Cerminan harapan tersebut juga menjadi penting dan krusial karena akan memenuhi kebutuhan belajar PAI bagi siswa dengan gaya belajar visual.¹⁶⁹

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kemudahan penggunaan. Data angket ini menjadi dasar yang penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kondisi nyata peserta didik.

Dengan berlandaskan pada kebutuhan siswa tersebut, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu menciptakan proses pembelajaran PAI yang lebih bermakna, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Dari segi karakteristik, peserta didik kelas V yang menjadi subjek penelitian berjumlah 14 orang dan berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan secara visual, kontekstual, dan disertai contoh nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.¹⁷⁰ Hal ini tercermin dari respons siswa dalam angket kebutuhan yang menunjukkan ketertarikan

¹⁶⁹ Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, P., Hidayah, N., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.

¹⁷⁰ Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66.

tinggi terhadap pembelajaran PAI yang memanfaatkan gambar, video, cerita, serta aktivitas kuis interaktif.

Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa lebih bersemangat dan mudah memahami materi PAI ketika pembelajaran disajikan melalui media yang menarik dan interaktif. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya didominasi oleh penjelasan lisan dan penggunaan buku teks cenderung membuat mereka bingung, terutama pada materi yang memuat istilah-istilah PAI atau konsep yang bersifat abstrak.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan kebutuhan akan contoh nyata serta latihan langsung, khususnya pada materi PAI, agar pemahaman yang diperoleh tidak hanya bersifat teoritis. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Dari sisi kesiapan teknologi, mayoritas siswa menyatakan siap menggunakan Chromebook yang tersedia di sekolah dan tertarik mengikuti pembelajaran PAI melalui kuis digital. Meskipun demikian, sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan guru dalam mengoperasikan perangkat tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di kelas V perlu dirancang dengan tampilan yang sederhana, navigasi yang mudah, serta petunjuk yang jelas agar dapat digunakan secara optimal oleh seluruh siswa. Karakteristik ini menjadi pertimbangan penting dalam

pengembangan media pembelajaran interaktif agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

Sejalan dengan hasil angket siswa, hasil angket kebutuhan guru PAI juga menunjukkan adanya tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas V. Guru menyampaikan bahwa menjelaskan materi PAI yang bersifat abstrak masih menjadi kendala, terutama ketika pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang memadai.

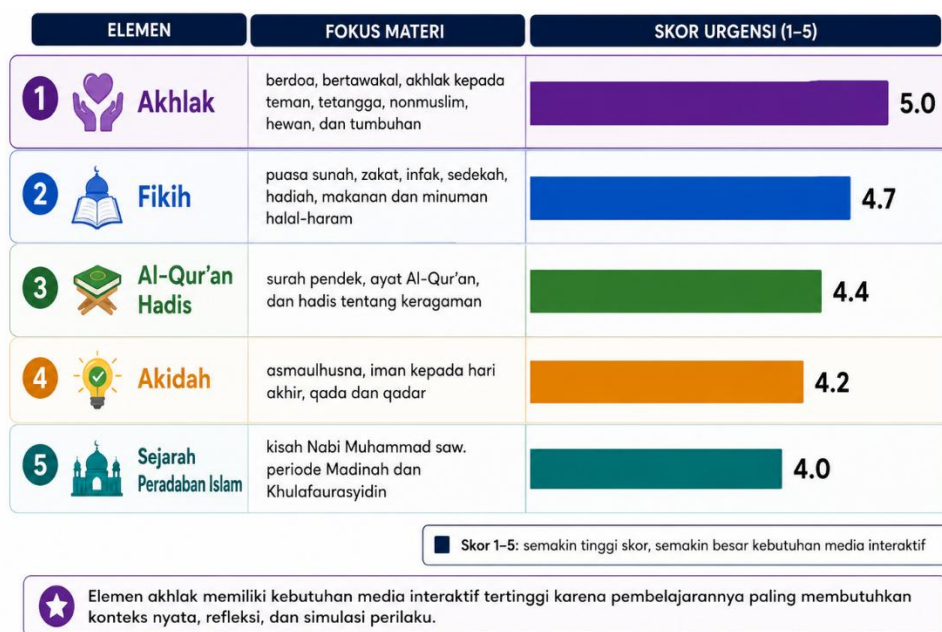
Guru PAI juga mengungkapkan bahwa menjaga fokus dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran PAI tidak selalu mudah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif.

Pada hasil wawancara yang dilakukan pada 10 Januari 2026, guru PAI menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas dan kurang variatif, serta belum sepenuhnya memuat unsur interaktif. Meskipun guru telah memiliki pengalaman dasar dalam menggunakan Canva untuk membuat presentasi pembelajaran, pemanfaatan fitur interaktif dan Canva AI belum dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, guru menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran digital yang praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah, serta mendukung pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa tersebut kemudian dipadukan dengan analisis Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum Merdeka kelas V. CP PAI kelas V menekankan pada

penguatan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt., pembiasaan akhlak mulia, pemahaman ajaran Islam, serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai PAI dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷¹

Berdasarkan analisis peneliti, CP PAI dan Budi Pekerti Fase C memuat lima elemen, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Peradaban Islam. Seluruh elemen tersebut menuntut murid tidak hanya memahami materi agama, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan sikap, ibadah, toleransi, kepedulian sosial, dan perilaku sehari-hari. Karena itu, media pembelajaran interaktif/digital penting agar pembelajaran tidak berhenti pada ceramah dan hafalan. Kebutuhan media tergambar dalam grafik berikut:



Gambar 4.3 Grafik Analisis CP PAI Kelas V

¹⁷¹ Hasil Analisis Dokumen Capaian Pembelajaran PAI Kelas 5 SD, 10 Januari 2026

Mencermati gambar di atas, kebutuhan media interaktif paling tinggi terdapat pada elemen Akhlak, karena materi akhlak perlu dibangun melalui contoh nyata, video situasi, simulasi perilaku, cerita digital, dan refleksi. Elemen lain seperti Fikih, Al-Qur'an Hadis, Akidah, dan Sejarah Peradaban Islam juga membutuhkan media digital agar materi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami murid.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran PAI diarahkan agar bersifat kontekstual, berpusat pada peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran PAI diharapkan tidak hanya berorientasi pada hafalan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami makna ajaran Islam serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.¹⁷² Selain itu, antara tuangan CP yang nantinya akan dikembangkan menjadi silabus alias ATP juga perlu terintegrasi dengan guru PAI, kurikulum nasional, serta karakteristik peserta didik.¹⁷³

Berdasarkan keterkaitan antara karakteristik peserta didik, kebutuhan siswa dan guru, serta tuntutan Capaian Pembelajaran PAI Kurikulum Merdeka kelas V, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI menjadi relevan dan dibutuhkan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi PAI secara lebih jelas dan menarik, sekaligus

¹⁷² Noor, I. H., Izzati, A., & Azani, M. Z. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 7(1), 30-47.

¹⁷³ HS, D. P. S., Harmi, H., Wanto, D., & Nurmal, I. (2024). Analisis Kesesuaian Silabus Pendidikan Agama Islam dengan Kurikulum Nasional. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(2), 139-149.

membantu siswa memahami materi sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dirancang sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran PAI yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna di kelas V SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar masih terbatas dan belum banyak melibatkan unsur visual maupun interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi kelas pada 10 Januari 2026 dan respons siswa dalam angket, sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang relatif lama tanpa variasi media.

Materi PAI yang bersifat abstrak, seperti konsep keimanan, nilai-nilai akhlak, dan pemahaman ibadah, sering kali sulit dipahami siswa apabila hanya disampaikan secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI membutuhkan dukungan media yang mampu menjembatani antara materi yang bersifat konseptual dengan pengalaman belajar siswa yang masih berada pada tahap konkret.

Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru PAI menyadari adanya keterbatasan dalam metode dan media pembelajaran yang selama ini digunakan. Guru menyampaikan bahwa dalam beberapa materi PAI, siswa terlihat kurang antusias dan membutuhkan penjelasan berulang agar dapat memahami materi dengan baik. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah sering kali belum mampu menjangkau seluruh gaya belajar siswa di kelas, khususnya siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik.

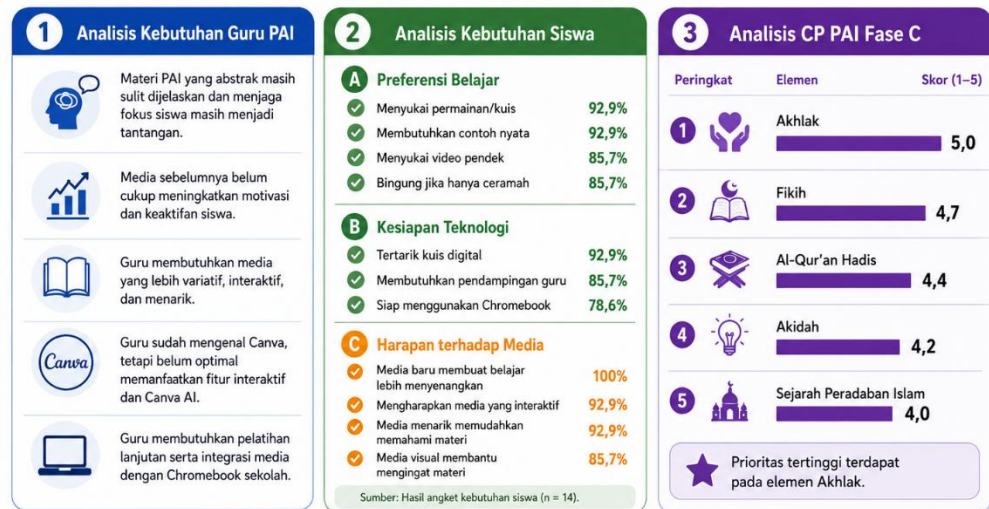
Selain itu, guru PAI menyatakan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Guru juga mengungkapkan kebutuhan akan media berbasis teknologi yang praktis, tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit, serta dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah. Rahmatullah pula menekankan kemudahan penggunaan dan pembuat media bagi guru supaya menjadi alat efektif dalam pembelajaran PAI.¹⁷⁴

Bila dicermati lebih lanjut, hasil dari analisis kebutuhan guru PAI, kebutuhan siswa, dan juga analisis CP, maka dapat ditilik lebih jauh dengan padanan/integrasi seperti grafis berikut:

¹⁷⁴ Rahmatullah, F. (2025). Media Interaktif sebagai Alat Efektif dalam Pembelajaran PAI. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 72-81.

INTEGRASI ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA AI

Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong



Gambar 4.4 Grafik Integrasi Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, siswa dan CP PAI di atas, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu di SD Negeri 103 Rejang Lebong sesuai dengan implikasi berikut:

Tabel 4.1 Sintesis Temuan dan Implikasi Pengembangan Media

No.	Sintesis Temuan	Implikasi Pengembangan
1	Guru dan siswa membutuhkan media PAI yang visual, interaktif, dan menarik.	Media dilengkapi ilustrasi, video, dan aktivitas interaktif.
2	Canva dan Chromebook tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal.	Media dirancang mudah digunakan serta dilengkapi panduan.
3	Siswa menyukai kuis, video pendek, gambar, dan contoh nyata.	Media memuat kuis interaktif dan materi kontekstual.
4	Prioritas kebutuhan media terdapat pada elemen Akhlak, Fikih, dan Al-Qur'an Hadis.	Pengembangan konten diprioritaskan pada ketiga elemen tersebut.

Berdasarkan hasil sintesis temuan, pengembangan media pembelajaran PAI perlu diarahkan pada media yang visual, interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi penyajian teks belum sepenuhnya mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi ilustrasi, video pendek, gambar, serta aktivitas interaktif menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih konkret, komunikatif, dan bermakna.

Ketersediaan Canva dan Chromebook merupakan potensi pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Namun, pemanfaatannya yang belum optimal menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan pengguna dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengimplikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya harus mudah diakses dan dioperasikan, tetapi juga perlu dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang sistematis agar guru dan siswa dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif secara efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan pemahaman, sikap, dan praktik keagamaan siswa secara kontekstual.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Pembelajaran PAI Di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Dalam penelitian ini, proses pengembangan mencakup dua kegiatan utama yang saling bertautan, yaitu perancangan produk dan pengembangan produk, sehingga media yang dihasilkan diharapkan lebih menarik, interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

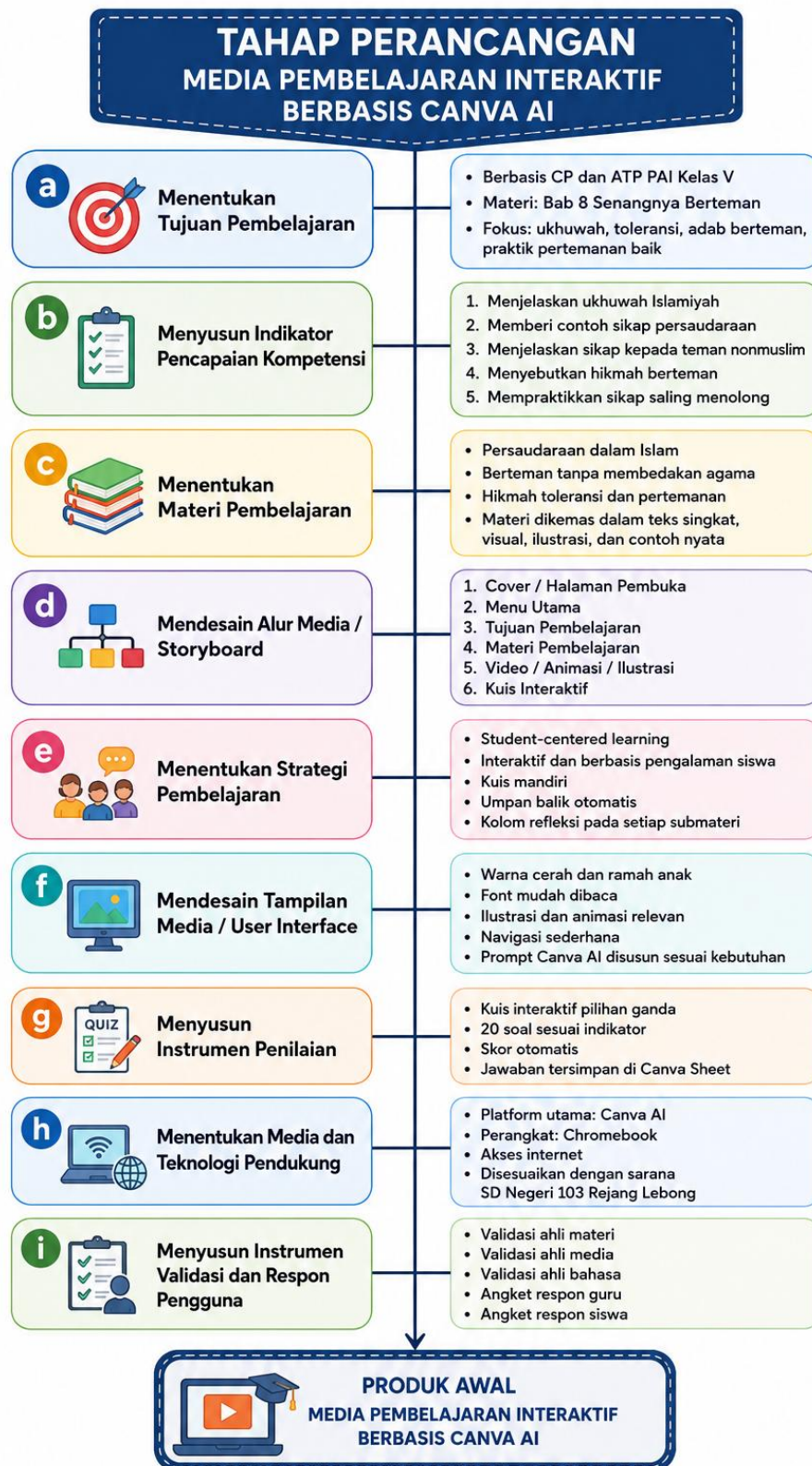
a. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) merupakan proses perencanaan sistematis terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.¹⁷⁵ Pada penelitian ini, tahap design difokuskan pada perancangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas V SD. Analisis tersebut mencakup media yang diinginkan, bentuk pembelajaran yang menarik, serta kesesuaian dengan karakteristik belajar siswa.

Tahap ini juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Media dirancang agar materi lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami melalui visual, animasi, video, kuis interaktif, serta aktivitas refleksi.

Tahap-tahap *design* tertuang dalam *map* berikut:

¹⁷⁵ Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.



Gambar 4.5 Map Tahap Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

1) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah awal dalam tahap perancangan adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran PAI kelas V SD. Tujuan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, seperti kemampuan memahami konsep ukhuwah, sikap toleransi, serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelusuran peneliti terhadap dokumen modul ajar PAI kelas 5 SD semester 2 Bab 8 tentang Senangnya Berteman, tertuang tujuan pembelajaran sebagai berikut:¹⁷⁶

- a) Peserta didik mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam (ukhuwah Islamiyah).
- b) Peserta didik mampu menganalisis adab berteman tanpa membedakan agama.
- c) Peserta didik mampu mengevaluasi hikmah pertemanan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Peserta didik mampu mempraktikkan cara membangun dan menjaga pertemanan yang baik di lingkungan sekolah.

¹⁷⁶ Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V* (Jakarta Selatan: Kemdikbudristek, 2021)

2) Menyusun Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah tujuan ditentukan, peneliti menyusun indikator pencapaian kompetensi sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran sebagaimana tujuan pembelajaran yang diharapkan. Indikator dirancang secara spesifik, terukur, dan operasional agar dapat digunakan dalam evaluasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis Canva AI. Indikator pencapaian kompetensi pada materi PAI kelas 5 SD semester 2 Bab 8 tentang Senangnya Berteman, tertuang tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menjelaskan arti ukhuwah Islamiyah.
- b) Memberikan contoh sikap yang mempererat persaudaraan sesama muslim.
- c) Menjelaskan sikap yang benar saat berinteraksi dengan teman non-muslim.
- d) Menyebutkan batasan dalam pergaulan dengan teman yang berbeda agama (tidak ikut campur urusan ibadah).
- e) Menyebutkan minimal tiga hikmah atau manfaat memiliki banyak teman.
- f) Memberikan contoh cara menyelesaikan perselisihan dengan teman.
- g) mempraktikkan sikap saling menolong dan mendukung teman di kelas.¹⁷⁷

¹⁷⁷ Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas V* (Jakarta Selatan: Kemdikbudristek, 2021)

3) Menentukan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dipilih dan disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dengan guru PAI kelas 5 SD Negeri 103 Rejang Lebong, materi yang akan digunakan dalam pengembangan berbasis CANVA AI adalah bab 8 yaitu Senangnya Berteman. Materi ini dipilih karena sudah sesuai dengan urutan rencana pelaksanaan pembelajaran di bulan April 2026. Materi difokuskan pada topik PAI yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti persaudaraan dalam islam (ukhuwah islamiyah), berteman tanpa membedakan agama, dan hikmah toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Materi kemudian disederhanakan dan dikemas dalam bentuk visual, teks singkat, serta ilustrasi agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

4) Mendesain Alur Media (*Flowchart/Storyboard*)

Pada tahap ini, peneliti membuat alur media pembelajaran dalam bentuk *flowchart* atau *storyboard*. Alur ini menggambarkan urutan tampilan media, mulai dari:

- a) Halaman pembuka (cover)
- b) Menu utama
- c) Materi pembelajaran
- d) Video/animasi dan ilustrasi yang relevan
- e) Kuis Interaktif sebagai sarana evaluasi

Storyboard digunakan sebagai panduan dalam proses pengembangan media agar terstruktur dan sistematis.

5) Menentukan Strategi Pembelajaran

Peneliti menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam media, seperti pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman belajar siswa (*student-centered learning*).¹⁷⁸ Media dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, menjawab kuis secara mandiri, dan mendapatkan umpan balik otomatis. Dalam rangka meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, peneliti menyiapkan kolom refleksi pada setiap sub-materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif.

6) Mendesain Tampilan Media (*User Interface*)

Tampilan media pembelajaran interaktif dirancang semenarik mungkin dengan memanfaatkan fitur Canva AI, seperti:

- a) Penggunaan warna yang cerah dan sesuai karakter anak SD
- b) Font yang mudah dibaca
- c) Ilustrasi dan animasi yang relevan

¹⁷⁸ Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619-632.

- d) Desain juga memperhatikan prinsip kesederhanaan, konsistensi, dan keterbacaan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media.

Untuk memudahkan pembuatan tampilan, peneliti membuat *prompt* alias kalimat perintah sesuai dengan kebutuhan serta bantuan AI seperti chatGPT. Berikut adalah prompt yang peneliti gunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif di Canva AI:

Buat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web/app untuk siswa PAI Kelas 5 SD dengan judul:
“Senangnya Berteman”

 Struktur Menu Utama:

Buat tampilan dengan menu navigasi interaktif:

1. Home
2. Tujuan Pembelajaran
3. Materi Pembelajaran
4. Kuis Interaktif
5. Kata-Kata Bijak Pertemanan

 1. HOME

- Tampilkan ilustrasi animasi/interaktif bertema:
 - Anak-anak muslim sedang bermain bersama dengan rukun
 - Ada yang berbeda agama namun tetap saling menghormati
- Tambahkan teks sambutan:
“Selamat datang Anak Hebat! Yuk kita belajar tentang indahnya berteman dalam Islam 😊”

 2. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tampilkan dalam bentuk poin interaktif (bisa klik atau animasi muncul satu per satu):

1. Menjelaskan arti ukhuwah Islamiyah
2. Memberikan contoh sikap mempererat persaudaraan sesama muslim
3. Menjelaskan sikap yang benar saat berinteraksi dengan teman non-muslim
4. Menyebutkan batasan dalam pergaulan dengan teman berbeda agama
5. Menyebutkan minimal tiga hikmah memiliki banyak teman
6. Memberikan contoh cara menyelesaikan perselisihan
7. mempraktikkan sikap saling menolong

 3. MATERI PEMBELAJARAN

Buat 3 sub-bab utama:

A. Persaudaraan Dalam Islam

- Jelaskan konsep ukhuwah Islamiyah dengan bahasa sederhana
- Tambahkan contoh:
 - Saling membantu
 - Tidak mengejek
 - Saling mendoakan

● Refleksi (Interactive Input):

Tambahkan kolom input:

“Ceritakan pengalamannya saat membantu teman!”

➡ Hubungkan ke Canva Sheet (data tersimpan)

B. Berteman Tanpa Membedakan Agama

- Jelaskan bahwa Islam mengajarkan toleransi
- Contoh:
 - Bermain bersama
 - Saling menghargai
 - Tidak mengganggu ibadah

● Refleksi:

“Apa yang kamu lakukan jika temanmu berbeda agama sedang beribadah?”

C. Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama

- Jelaskan manfaat:
 - Banyak teman
 - Hidup rukun
 - Belajar saling menghargai

● Refleksi:

“Sebutkan 3 manfaat memiliki banyak teman!”

🎥 Tambahkan Video Pembelajaran:

Embed video YouTube berikut di bagian materi:

https://youtu.be/KmtTkAgy2RY?si=0YHWPBibYPhQ_ot6J

🎮 4. KUIS INTERAKTIF (GAME 3D TEMBAK-TEMBAK)

Buat game edukatif dengan konsep:

- Tampilan 3D sederhana (fun, colorful)
- Pemain menembak jawaban yang benar
- Ada 20 soal pilihan ganda
- Setiap soal muncul 4 opsi jawaban
- Jika benar → skor bertambah + efek suara “benar”
- Jika salah → muncul penjelasan singkat

Contoh soal:

1. Apa arti ukhuwah Islamiyah?
 - a. Permusuhan
 - b. Persaudaraan sesama muslim 
 - c. Perbedaan agama
 - d. Persaingan

2. Sikap yang benar kepada teman beda agama adalah...
 - a. Mengejek
 - b. Mengganggu ibadah
 - c. Menghormati 
 - d. Menjauhi

(Lanjutkan hingga 20 soal sesuai materi)

Tambahkan:

- Skor akhir
- Tombol ulangi kuis
- Animasi seru untuk anak SD

 Desain & Gaya:

- Warna cerah (biru, hijau, kuning)
- Ilustrasi kartun anak-anak muslim
- Gunakan font ramah anak
- Tambahkan animasi ringan (fade, bounce, slide)

 Fitur Tambahan:

- Navigasi tombol kembali ke menu utama
- Efek suara interaktif
- Responsif (bisa dibuka di HP & laptop)
- Progress belajar (opsional)

7) Menyusun Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media.¹⁷⁹ Instrumen penilaian yang digunakan adalah kuis interaktif pilihan ganda. Kuis ini terdiri atas 20 soal pilihan ganda dengan skor otomatis serta jawabannya yang langsung tersimpan otomatis di *Canva Sheet*. Setiap peserta didik secara individu akan mengisi nama pada kolom yang telah disediakan di media pembelajaran. Instrumen ini juga disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

¹⁷⁹ Warsiyah, W., Athoillah, S., & Soqiluqi, A. (2023). Implikasi Kurikulum Merdeka Pada Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar PAI. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas Dan Intelegualitas*, 11(1), 1-16.

8) Menentukan Media dan Teknologi Pendukung

Pada tahap ini, peneliti menentukan platform utama yaitu Canva AI sebagai alat pengembangan media. Selain itu, perangkat lainnya yang dibutuhkan adalah Chromebook dan juga akses internet. Pemilihan teknologi disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

9) Penyusunan Instrumen Validasi dan Respon Pengguna

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penilaian yang digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Instrumen validasi dikembangkan untuk tiga aspek utama, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, yang bertujuan menilai kualitas isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen angket respon guru dan respon siswa sebagai pengguna produk.

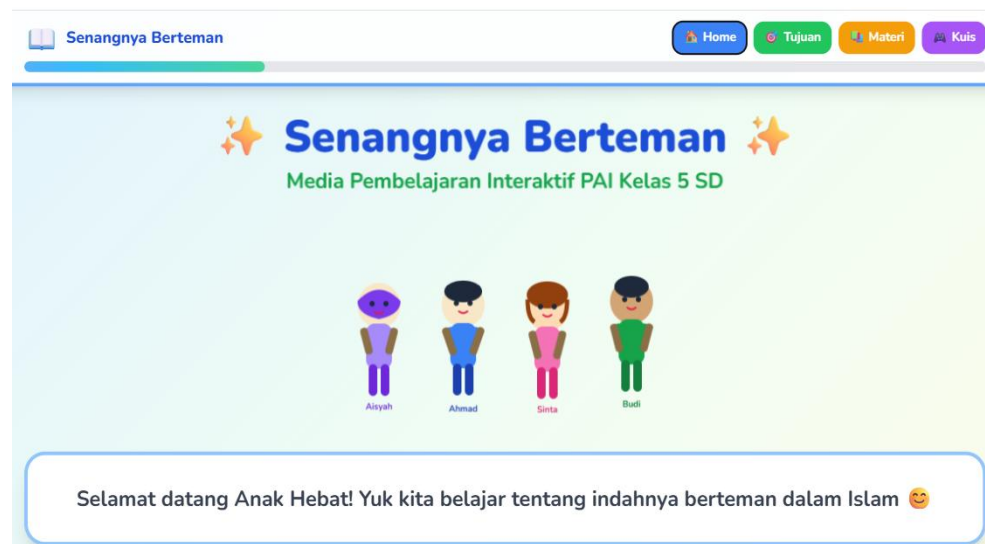
b. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap perancangan (*design*) yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran menjadi produk nyata yang siap diuji.¹⁸⁰ Pada penelitian ini, tahap *development* difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif

¹⁸⁰ Leroy Holman Siahaan, M. P. (2025). *R&D DALAM PENDIDIKAN: Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD*. PENERBIT KBM INDONESIA.

berbasis Canva AI serta validasi oleh para ahli dan implementasi terhadap siswa kelas 5 SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah disusun, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva AI. Media yang dikembangkan memuat komponen utama berupa halaman pembuka, menu utama, materi pembelajaran, ilustrasi visual, video pendukung, serta latihan soal/kuis interaktif. Proses pengembangan produk dapat paparkan sebagai berikut:



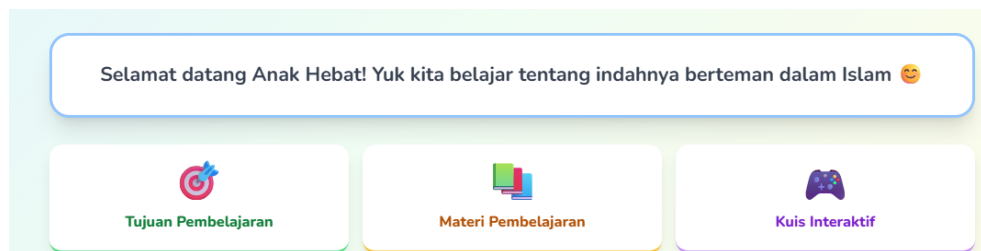
Gambar 4.6 Tampilan Beranda Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Gambar di atas adalah tampilan awal alias laman beranda media pembelajaran interaktif yang dibuat berbasis Canva AI. Tampilan awal media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar yang menarik perhatian peserta didik sebelum memasuki materi inti. Pada halaman ini ditampilkan judul *Senangnya Berteman* disertai subjudul yang menunjukkan bahwa media ini merupakan media pembelajaran interaktif PAI kelas V SD.

Selain itu, terdapat ilustrasi karakter anak-anak yang merepresentasikan keberagaman serta nuansa persahabatan. Kalimat pembuka yang digunakan bersifat komunikatif dan memotivasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sejak awal serta membangun minat belajar peserta didik.

Pada tampilan beranda juga tampak tombol navigasi. Menu yang tersedia meliputi Home, Tujuan, Materi, dan Kuis, yang masing-masing memiliki fungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang diinginkan. Desain navigasi dibuat sederhana dan jelas agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

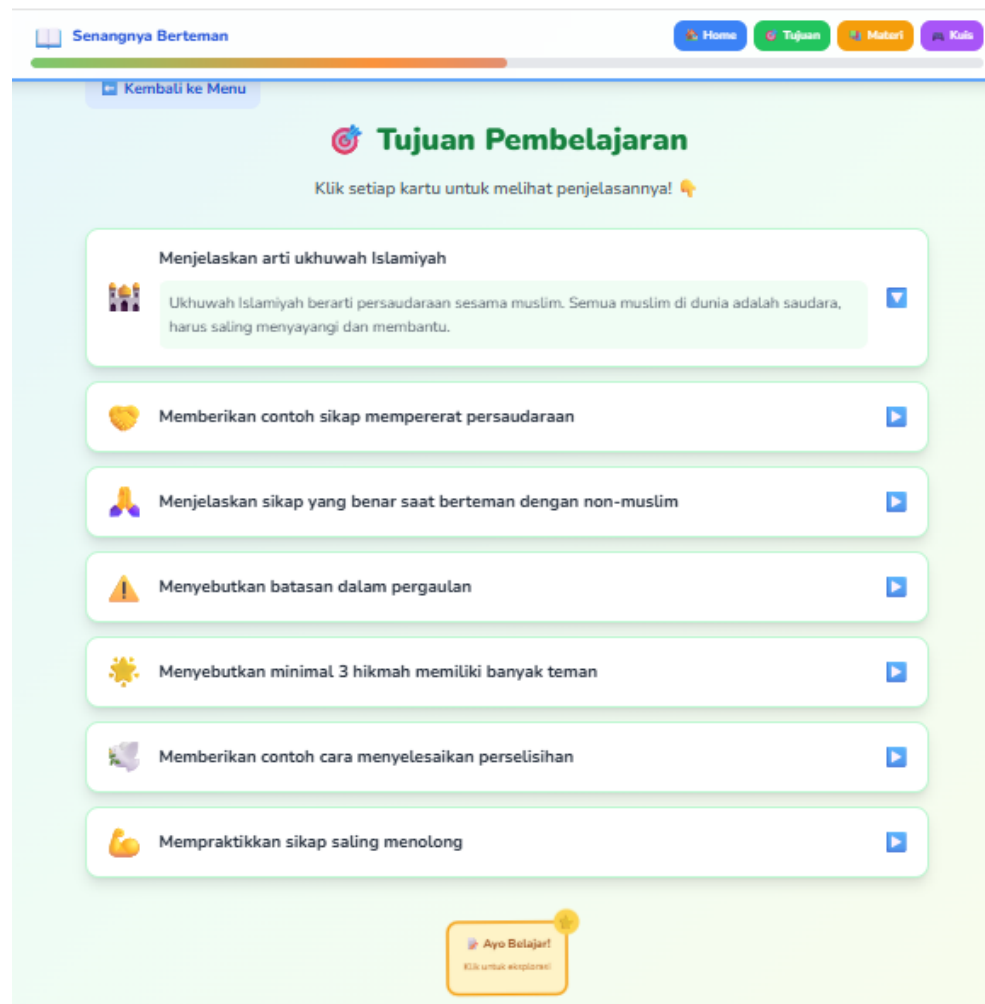
Selain menu navigasi yang terletak di kanan atas layar, peneliti juga membuat menu navigasi pada bagian bawah beranda. Hal ini dilakukan supaya memudahkan pengguna dalam mengakses langkah selanjutnya.



Gambar 4.7 Menu Navigasi Bawah

Pada gambar di atas, terlihat ada 3 menu navigasi yang terletak di bawah produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Tiga menu terdiri atas tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta kuis interaktif. Navigasi ini mirip seperti menu selanjutnya, atau bisa juga dijadikan panduan

kepada siswa maupun guru tentang hal-hal apa yang selanjutnya dilakukan setelah membuka halaman beranda.



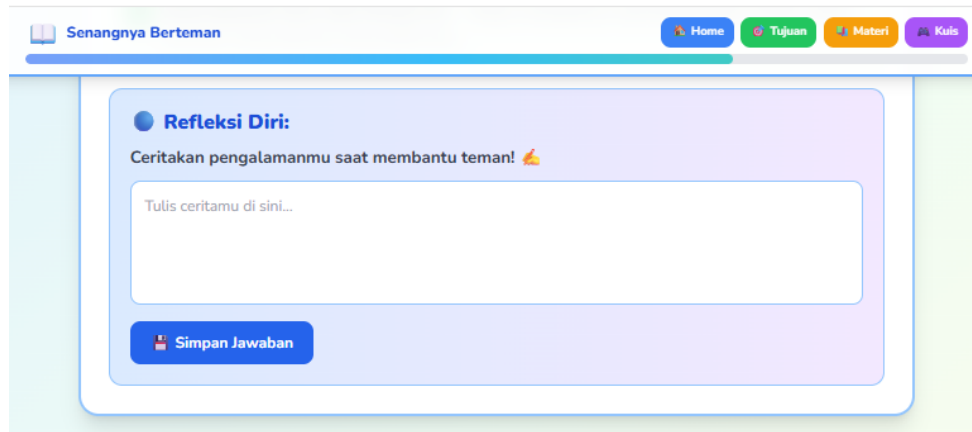
Gambar 4.8 Tampilan Pada Menu Tujuan Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Gambar di atas adalah penampakan menu tujuan, ditampilkan kartu-kartu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dengan visual menarik dan ikon-ikon ilustratif. Pada bagian bawah juga terdapat animasi dengan format GIF yang menarik dan bisa meningkatkan fokus/perhatian siswa.



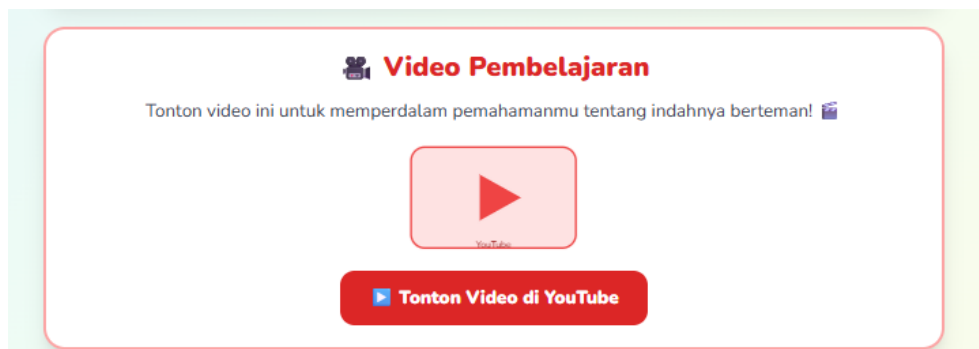
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Gambar di atas adalah tampilan menu-menu materi. Materi dalam media pembelajaran ini disajikan secara sistematis dan bertahap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Isi materi mencakup konsep persaudaraan dalam Islam (ukhuwah Islamiyah), sikap berteman tanpa membedakan agama, serta hikmah dari menjalin pertemanan yang baik. Penyajian materi dikemas dalam bentuk teks singkat yang dipadukan dengan ilustrasi visual yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Penggunaan bahasa yang sederhana dan kontekstual juga membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Refleksi Diri Pada Setiap Akhir Submateri Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

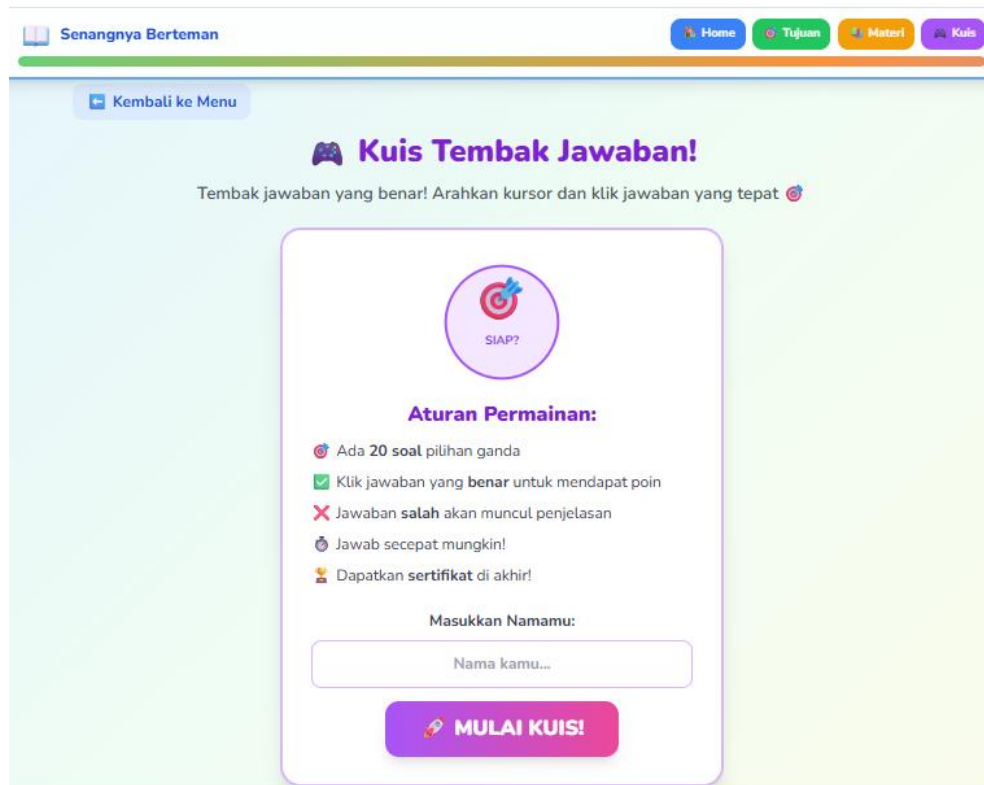
Untuk meningkatkan interaksi siswa, pada bagian akhir submateri sudah diletakkan kolom refleksi diri seperti gambar di atas. Kolom ini bisa diisi oleh masing-masing siswa secara individu. Ada pula tombol “Simpan Jawaban” yang memungkinkan tulisan siswa tersimpan otomatis di Canva Sheet.



Gambar 4.11 Tampilan Opsi Tonton Video Pembelajaran Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

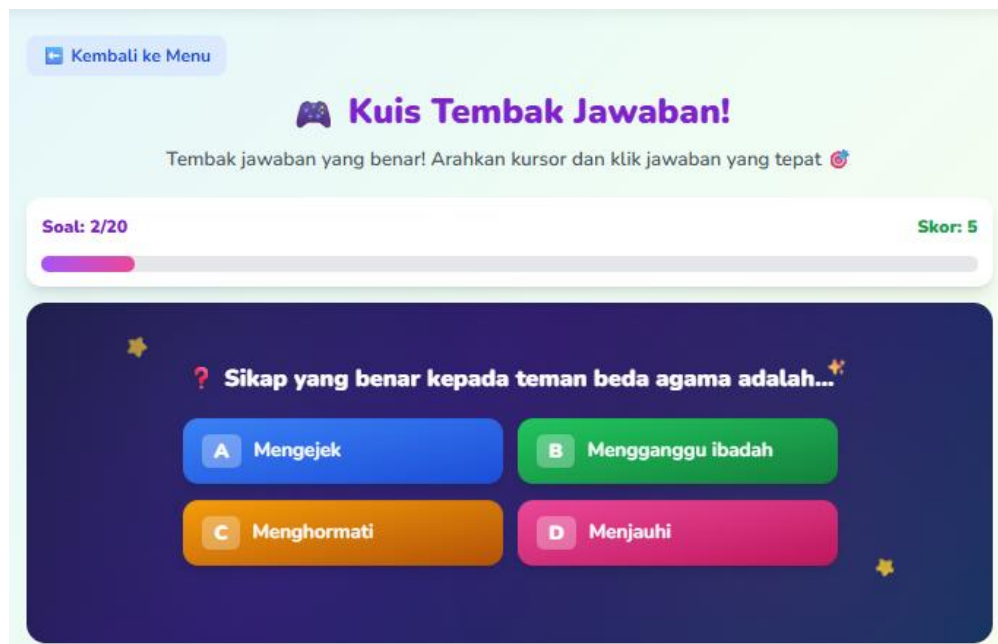
Seperti pada gambar di atas, tampak di akhir submateri pula disajikan tombol video pembelajaran dengan warna dan tampilan yang menarik. Nantinya ketika siswa mengklik tombol tersebut, laman akan dialihkan ke

platform YouTube pada tab selanjutnya/tab baru. Alhasil, tautan media pembelajaran interaktif tetap bisa dibuka.



Gambar 4.12 Tampilan Kuis Tembak Jawaban Sebagai Evaluasi Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Pada menu selanjutnya seperti gambar di atas yaitu Kuis, akan tampil kartu “Aturan Permainan” sebagaimana gambar di atas. Ada 20 soal evaluasi dengan 4 pilihan jawaban yang dilengkapi dengan kolom nama siswa. Kuisnya bernama “Tembak Jawaban”. Ketika kartu soal sudah ditampilkan, icon mouse otomatis akan berubah menjadi seperti arah tembakan.



Gambar 4.13 Tampilan Soal dan Pilihan Jawaban Pada Kuis

Gambar di atas adalah tampilan soal kuis interaktif pada media pembelajaran berbasis Canva AI. Selain interaktif, penyajian warna juga menarik dan tulisan tetap dapat terbaca dengan baik. Selain itu, ada pula tampilan *progress* skor/nilai. Hiasan bintang-bintang berwarna kuning adalah animasi bergerak GIF yang membuat tampilan kuis menjadi lebih segar. Setiap beralih soal atau mengklik jawaban, baik benar atau salah akan terdengar suara “beep” atau “teet”. Setiap kali usai menjawab juga akan muncul pemberitahuan skor benar atau pun salah. Setiap skor benar bernilai +5, dan setiap skor salah bernilai 0.



Gambar 4.14 Tampilan Sertifikat Penghargaan Siswa di Akhir Kuis

Tampilan di atas adalah sertifikat penghargaan yang akan diberikan kepada setiap siswa yang berhasil menjawab kuis. Dengan nilai berapa pun akan ditampilkan skornya dan berapa persentasi jawaban benar. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena adanya penghargaan alias apresiasi. Selain itu, tersedia pula tombol ulangi kuis jika memang siswa merasa nilainya belum cukup baik. Ini adalah bagian dari proses latihan soal yang mungkin diperlukan oleh guru sewaktu-waktu ingin melakukan refleksi atau pun ingin membahas soal secara lebih detail.

3. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI yang Dikembangkan untuk Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong diperoleh melalui serangkaian proses validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data hasil validasi dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan. Di samping itu juga dilakukan revisi produk yang kemudian dilanjutkan dengan tahap uji empiris. Berikut disajikan pemaparan dan rekapitulasi hasil validasi ahli materi PAI, media, bahasa, revisi produk dan uji empiris:

a. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I, yang memiliki keahlian di bidang materi, model, dan strategi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Beliau merupakan dosen yang berasal dari IAIN Curup dan memiliki kompetensi yang relevan dalam pengembangan serta penilaian media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Proses validasi materi dilakukan pada tanggal 15 April 2026 dengan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dengan capaian pembelajaran, tujuan

pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas V. Berikut adalah pemaparan tabel hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
A. Kesesuaian Materi dengan CP		
1	Materi sesuai CP/TP	4
2	Mendukung kompetensi	3
3	Mencakup konsep utama	4
B. Keakuratan Isi		
4	Sesuai ajaran Islam	4
5	Dalil/rujukan benar	4
6	Tidak ada kesalahan konsep	4
C. Bahasa & Penyajian		
7	Bahasa mudah dipahami	3
8	Penyajian runtut	4
9	Istilah jelas	3
D. Perkembangan Peserta Didik		
10	Sesuai usia	4
11	Contoh kontekstual	3
12	Tidak abstrak	4
E. Nilai-Nilai Islam		
13	Tidak bertentangan nilai Islam	4
14	Mendorong akhlak	4
15	Contoh sesuai ajaran	4
Total Skor		56

Jumlah item = 15

Skor maksimal = $15 \times 4 = 60$

Skor diperoleh = 56

Persentase = $\frac{56}{60} \times 100\% = 93,33\%$

Kategori Kelayakan = 93,33% → Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Dr. Aida Rahmi Nasution, diperoleh skor sebesar 56 dari skor maksimal 60 dengan persentase 93,33% yang termasuk dalam kategori *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI telah memenuhi aspek kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keakuratan isi, kejelasan bahasa, serta kesesuaian dengan nilai-nilai Islam.

Kesimpulan dari validator menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil. Catatan utama dari ahli materi adalah perlunya penyempurnaan pada aspek isi, yaitu materi perlu dilengkapi dengan contoh yang lebih konkret dan kontekstual, penggunaan bahasa yang lebih operasional dan sederhana, serta peningkatan variasi soal ke tingkat berpikir lebih tinggi atau HOTS.

Masukan ini menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kelayakan dasar, tetapi masih perlu diperkuat agar tidak hanya menarik secara visual, melainkan juga mampu mendorong pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Sholeh dalam penelitiannya pun menerangkan bahwa, penerapan soal-soal HOTS dalam evaluasi pembelajaran PAI dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam aspek analisis, sintesis, dan evaluasi.¹⁸¹ Dengan demikian, revisi berupa penambahan contoh konkret, penyederhanaan bahasa, dan penguatan soal HOTS menjadi penting agar media Canva AI yang dikembangkan tidak hanya layak secara tampilan, tetapi juga efektif secara pedagogis.

b. Validasi Ahli Media/Teknologi Pendidikan

Validator ahli media/teknologi pendidikan dalam penelitian ini adalah Muksal Mina Putra, M.Pd yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan. Beliau berasal dari IAIN Curup dan memiliki kompetensi dalam pengembangan serta evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi. Proses validasi media dilaksanakan pada tanggal 7 April 2026 dengan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dari aspek tampilan visual, interaktivitas, navigasi, konsistensi desain, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan oleh peserta didik kelas V SD. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media serta menentukan perbaikan yang diperlukan agar media lebih menarik, mudah digunakan, dan layak diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Berikut adalah paparan tabel hasil validasi ahli media:

¹⁸¹ Sholeh, M. I., Habibulloh, M., Sokip, S., Syafi'i, A., Sahri, S., Nashihuddin, M., ... & Sulistyorini, S. (2025). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Al'ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 12-26.

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media/Teknologi Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor
A. Tampilan Visual		
1	Kualitas desain visual (warna, proporsi, kerapian)	4
2	Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa SD	4
3	Keterbacaan teks (ukuran, jenis font, kontras)	4
4	Kualitas ilustrasi/gambar Canva AI	4
5	Konsistensi estetika antar-slide	4
B. Interaktivitas Media Canva AI		
6	Kejelasan elemen interaktif (tombol, link, navigasi)	4
7	Interaktivitas mendukung pemahaman materi	4
8	Efektivitas penggunaan hyperlink/navigasi internal	4
9	Tanggapan media (feedback) pada aktivitas pengguna	4
C. Navigasi dan Alur Media		
10	Navigasi mudah dipahami pengguna (siswa SD)	4
11	Alur tampilan media runtut dan logis	4
12	Konsistensi posisi tombol/menu	4
D. Konsistensi Desain		
13	Konsistensi warna dan tema	4
14	Konsistensi format teks dan ikon	4
15	Konsistensi tampilan antar-slide/halaman	4
E. Prinsip Multimedia Learning (Mayer)		
16	Coherence: bebas dari elemen yang tidak diperlukan	3
17	Signaling: adanya penekanan visual untuk hal penting	4
18	Redundancy: teks dan audio tidak berlebihan	3
19	Spatial contiguity: teks dekat dengan gambar relevan	4
20	Temporal contiguity: elemen terkait muncul berdekatan	4
21	Segmenting: penyajian materi terbagi jelas per bagian	4
22	Personalization: penggunaan bahasa ramah dan komunikatif	4
F. Kemudahan Penggunaan (Usability)		
23	Media mudah digunakan siswa tanpa bantuan penuh guru	4
24	Waktu akses dan kecepatan loading baik	4
25	Penggunaan tombol, link, dan animasi mudah dipahami	4
26	Media berfungsi baik pada perangkat Chromebook	4
Total Skor		102

Jumlah item = 26

Skor maksimal = $26 \times 4 = 104$

Skor diperoleh = 102

$$\text{Persentase} = \frac{102}{104} \times 100\% = 98,08\%$$

Kategori Kelayakan = 98,08% → Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media/teknologi pendidikan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI memperoleh skor 102 dari skor maksimal 104 dengan persentase 98,08% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas visual yang baik, interaktivitas yang efektif, navigasi yang mudah dipahami, desain yang konsisten, serta memenuhi prinsip multimedia learning dan aspek kemudahan penggunaan. Sedikit masukan, validator menyarankan agar menambahkan audio pada kuis agar lebih menarik dan interaktif.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Dr. Agita Misriani, M.Pd., yang memiliki keahlian di bidang Bahasa Indonesia. Beliau berasal dari IAIN Curup dan memiliki kompetensi dalam penilaian aspek kebahasaan pada media pembelajaran. Proses validasi dilaksanakan pada tanggal 8 April 2026 menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Validasi ini bertujuan untuk menilai ketepatan bahasa, keterbacaan, kejelasan kalimat, kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik,

serta efektivitas penyampaian pesan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Berikut adalah pemaparan tabel hasil validasi ahli bahasa:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor
A. Ketepatan Bahasa		
1	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia	4
2	Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau tata bahasa	3
3	Kalimat disusun secara efektif dan tidak bertele-tele	3
B. Keterbacaan dan Kejelasan Bahasa		
4	Bahasa mudah dibaca oleh siswa kelas V	4
5	Kalimat disajikan dengan tingkat kompleksitas yang sesuai	4
6	Istilah PAI dijelaskan dengan jelas dan tidak membingungkan	4
C. Kesesuaian Bahasa dengan Perkembangan Peserta Didik		
7	Pilihan kata sesuai dengan usia dan kemampuan berpikir siswa	4
8	Penjelasan tidak terlalu abstrak bagi siswa	4
9	Bahasa menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa	4
D. Efektivitas Penyampaian Pesan		
10	Bahasa membantu menyampaikan pesan secara jelas dan tepat sasaran	4
11	Teks mendukung pemahaman siswa terhadap materi PAI	4
12	Struktur kalimat dan paragraf rapi sehingga mudah dipahami	4
Total Skor		46

Jumlah item = 12

Skor maksimal = $12 \times 4 = 48$

Skor diperoleh = 46

$$\text{Persentase} = \frac{46}{48} \times 100\% = 95,83\%$$

Kategori Kelayakan = 95,83% → Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI memperoleh skor 46 dari skor maksimal 48 dengan persentase 95,83% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai kaidah Bahasa Indonesia, mudah dipahami peserta didik, komunikatif, serta efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Validator menyatakan bahwa aspek bahasa pada media sudah baik dan layak digunakan untuk penelitian.

Mencermati data tentang seluruh rangkaian validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan untuk pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong dapat dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 93,33%, ahli media/teknologi pendidikan sebesar 98,08%, dan ahli bahasa sebesar 95,83%. Maka darinya, didapatlah tingkat kelayakan dari seluruh validator dengan persentase sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{93,33 + 98,08 + 95,83}{3}$$

$$\bar{X} = 95,75\%$$

Keterangan:

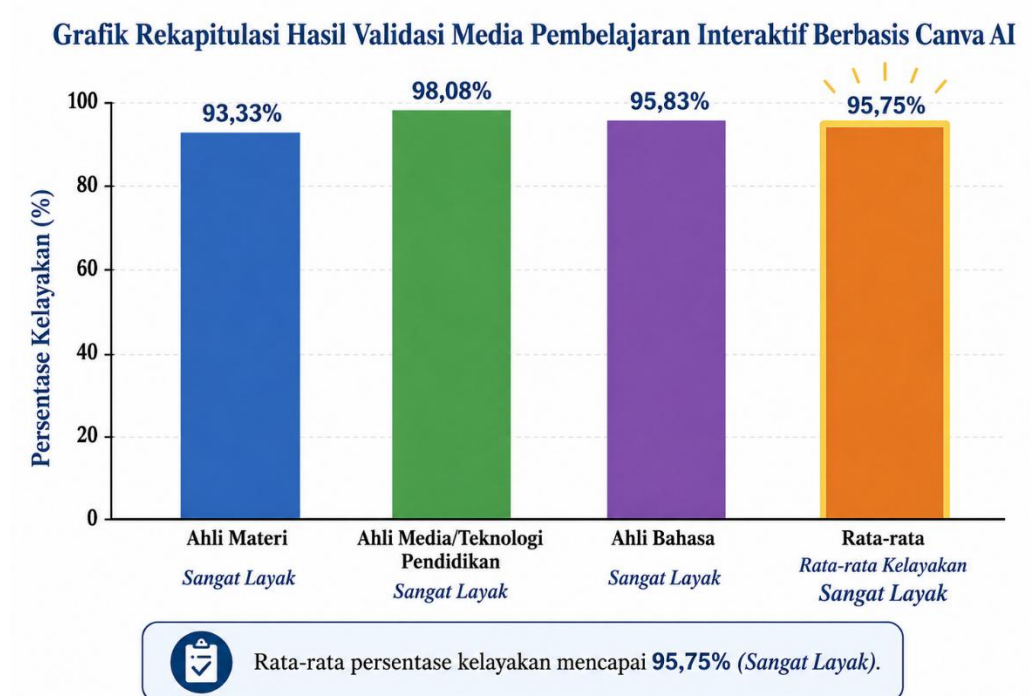
$\bar{X}$ = rata-rata persentase kelayakan

X_1 = persentase ahli materi

X_2 = persentase ahli media

X_3 = persentase ahli bahasa

n = jumlah validator



Gambar 4.15 Grafik Rekapitulasi Hasil Validitas Produk

Menilik hasil di atas, rata-rata persentase kelayakan mencapai 95,75%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi unsur-unsur penting dalam sebuah media pembelajaran yang berkualitas. Dari sisi materi, isi pembelajaran yang disajikan dinilai sesuai

dengan tujuan pembelajaran, benar secara substansi, serta relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas V. Temuan ini sejatinya sejalan dengan kegunaan utama bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai pesan agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹⁸²

Dari sisi desain media, tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan memperoleh penilaian sangat baik. Hal ini menandakan bahwa media tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mudah dioperasikan oleh siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *Multimedia Learning* dari Mayer yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika informasi disajikan melalui perpaduan kata, gambar, dan unsur interaktif yang dirancang secara tepat.¹⁸³

Sementara itu, dari sisi kebahasaan, media dinilai menggunakan bahasa yang jelas, komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bahasa yang baik akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta menciptakan pengalaman belajar yang nyaman. Dalam hal ini, pemikiran Vygotsky menjadi dasar sandingan yang relevan untuk menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran penting dalam

¹⁸² Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105.

¹⁸³ Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976-989.

membangun pemahaman dan perkembangan kognitif peserta didik melalui proses belajar.¹⁸⁴

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan secara teknis, tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat. Kehadiran media ini dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran PAI agar lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Pada akhirnya, penggunaan media yang dirancang sesuai kebutuhan siswa diharapkan mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

d. Revisi Produk

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media/teknologi pendidikan, dan ahli bahasa tidak hanya berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan media, tetapi juga memberikan arahan perbaikan agar produk yang dikembangkan semakin sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Walaupun media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI telah memperoleh kategori sangat layak, beberapa masukan dari validator tetap menjadi dasar penting dalam proses penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa suatu produk pembelajaran, meskipun telah memenuhi standar kelayakan, tetap memerlukan

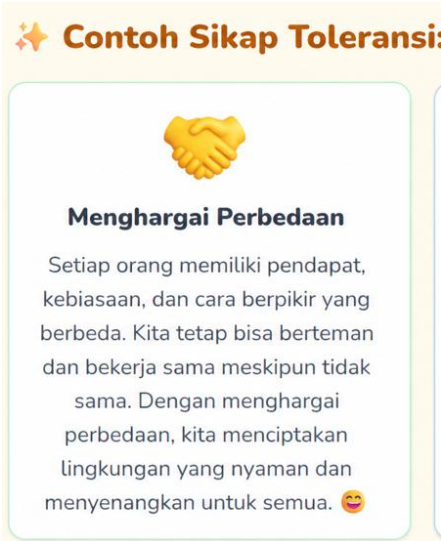
¹⁸⁴ Astuti, H., Muttaqin, V. P., & Nurdiansyah, A. (2026). Integrasi Teori Belajar Konstruktivisme dan Teori Perkembangan Sosial Vygotsky dalam Merancang Pembelajaran Adaptif di Era Digital. *Jurnal Mu'allim*, 8(1).

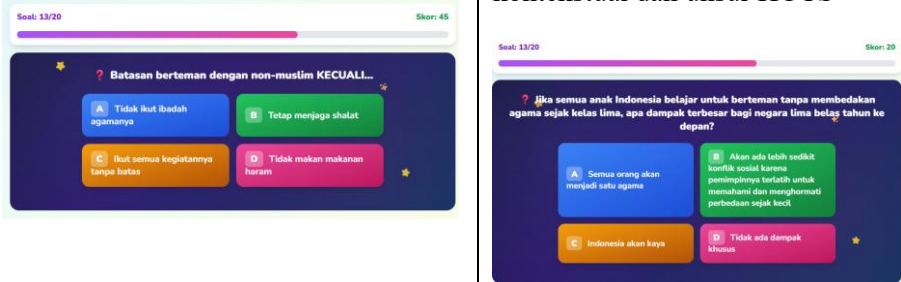
proses revisi berkelanjutan guna mencapai kualitas yang lebih optimal. Masukan tersebut umumnya mencakup aspek teknis, seperti tampilan visual, konsistensi desain, kejelasan navigasi, serta kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan memperhatikan dan mengakomodasi saran dari para validator, pengembang melakukan perbaikan produk secara lebih terarah dan sistematis. Masukan yang diberikan menjadi dasar penting untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI agar lebih efektif, efisien, menarik, serta mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam pembelajaran PAI. Saran validator mencakup beberapa aspek, yaitu kelengkapan isi materi, kualitas desain media, tingkat interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta ketepatan bahasa yang digunakan.

Setiap saran dianalisis sesuai dengan kebutuhan revisi, kemudian ditindaklanjuti pada bagian-bagian tertentu dalam media. Revisi dilakukan agar materi lebih kontekstual, tampilan lebih konsisten, fitur interaktif lebih mudah diakses, dan bahasa yang digunakan lebih sederhana serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Adapun hasil revisi produk berdasarkan masukan para validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Revisi Produk Sebelum dan Sesudah Perbaikan

No	Aspek Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Contoh Materi	Contoh masih umum dan belum dekat dengan kehidupan siswa 	Ditambahkan contoh konkret dan kontekstual yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa 
2	Penjelasan Ayat	Makna ayat masih ditampilkan secara umum 	Makna ayat diperjelas dengan penekanan kata kunci terhadap pesan ayat 
3	Kata Kerja Operasional	Instruksi belajar belum sepenuhnya menggunakan kata kerja operasional 	Instruksi diperbaiki menggunakan kata kerja operasional yang jelas dan terukur 

4	Variasi Soal	Soal dominan pada level C1 dan C2	Soal dikembangkan dengan stimulus kontekstual dan unsur HOTS  Seperti contoh soal di atas, yang merupakan soal kategori C5
5	Audio Media	Belum terdapat audio pada bagian kuis	Ditambahkan audio pada kuis/latihan agar lebih menarik

Perbaikan pertama dilakukan pada aspek materi, terutama pada penyajian contoh-contoh pembelajaran. Sebelum direvisi, contoh yang digunakan masih bersifat umum sehingga kurang dekat dengan realitas kehidupan peserta didik. Setelah revisi, contoh disesuaikan dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti kegiatan di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitar. Diterangkan oleh Ningsih dan Zalisman bahwa langkah ini penting karena peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui hal-hal yang bersifat konkret dan nyata.¹⁸⁵

Selanjutnya, peneliti melakukan penyempurnaan pada bagian penjelasan ayat dan isi materi. Makna ayat yang sebelumnya ditampilkan secara umum diperjelas dengan penekanan pada kata-kata penting serta hubungan ayat dengan perilaku yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dipaparkan oleh Suhaila et al bahwa penjelasan tentang ayat Qur'an dalam pembelajaran PAI

¹⁸⁵ Ningsih, W., & Zalisman, Z. (2024). *Pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam konteks global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

secara eksplisit menjadi bagian penting dalam perencanaan dan strategi pembelajaran.¹⁸⁶

Perbaikan berikutnya dilakukan pada bagian evaluasi atau latihan soal. Sebelum revisi, soal yang tersedia masih didominasi oleh kemampuan mengingat dan memahami. Setelah revisi, soal dikembangkan dengan menambahkan stimulus berupa situasi nyata yang mendorong siswa berpikir kritis, menganalisis, dan menentukan sikap. Hidayat dan Rohmawati pula menekankan bahwa kehadiran soal HOTS akan berdampak pada peningkatan hasil analisis siswa dalam pembelajaran PAI.¹⁸⁷ Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dari sisi media, penambahan unsur audio pada bagian kuis menjadi salah satu bentuk penyempurnaan yang signifikan. Audio berfungsi untuk meningkatkan perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, tampilan visual, ikon, tata letak, dan navigasi juga diperbaiki agar lebih konsisten dan mudah digunakan.

Seluruh revisi yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pengembangan media tidak berhenti pada tahap validasi, tetapi dilanjutkan dengan penyempurnaan produk berdasarkan masukan para ahli. Hasil revisi ini

¹⁸⁶ Ritonga, S., Asroni, M., Juliana, V., Sari, Z., & Suhaila, P. (2025). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam: Telaah dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 143-151.

¹⁸⁷ Hidayat, R., & Rohmawati, B. (2025). Pengembangan Butir Soal HOTS: Tantangan Dan Solusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran PAI. *Jumper: Journal of Educational Multidisciplinary Research*, 4(1), 1-20.

menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang lebih matang, lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta siap digunakan pada tahap uji empiris.

e. Hasil Uji Empiris

Uji empiris tahap awal dilakukan melalui evaluasi perorangan atau *one-to-one evaluation* terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Subjek uji coba terdiri atas tiga orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan tingkat kemampuan akademik, yaitu siswa dengan nilai tinggi, sedang, dan rendah.

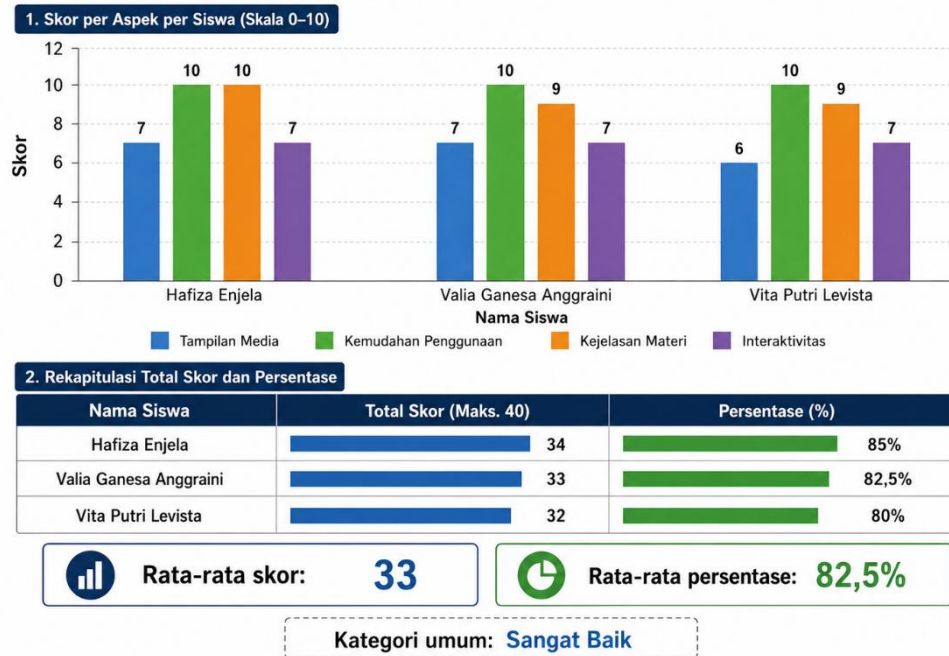
Siswa dengan nilai tinggi pada temuan observasi awal adalah Hafiza Enjela, siswa dengan nilai sedang adalah Valia Ganesa Anggraini, dan siswa dengan nilai rendah adalah Vita Putri Levista. Pemilihan subjek dengan kemampuan akademik yang berbeda dilakukan untuk mengetahui keterbacaan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan daya tarik media secara lebih representatif.

Penilaian dilakukan menggunakan angket respons siswa dengan skala 1–4 yang mencakup aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, dan interaktivitas media. Skor maksimal keseluruhan yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 40.

Adapun hasil detail uji empiris dapat dicermati pada grafik berikut:

Grafik Hasil Uji Empiris One-to-One

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI



Gambar 4.16 Hasil Uji Empiris One-to-One

Berdasarkan tabel tersebut, Hafiza Enjela memperoleh skor 34 dengan persentase 85%, Valia Ganesa Anggraini memperoleh skor 33 dengan persentase 82,5%, sedangkan Vita Putri Levista memperoleh skor 32 dengan persentase 80%. Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata skor sebesar 33 dari skor maksimal 40 atau setara dengan persentase 82,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI berada dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan oleh siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda.

Ditinjau dari setiap aspek penilaian, tampilan media memperoleh persentase sebesar 83,3%, kemudahan penggunaan sebesar 83,3%, kejelasan materi sebesar 77,8%, dan interaktivitas media sebesar 87,5%. Aspek

interaktivitas memperoleh penilaian tertinggi karena siswa dapat menggunakan video, tombol navigasi, dan kuis interaktif dengan baik. Sementara itu, aspek kejelasan materi memperoleh nilai relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, tetapi masih berada dalam kategori baik dan dapat dipahami oleh seluruh subjek uji coba.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ketiga siswa dapat menjalankan media, berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya, memutar video, membaca materi, dan mengerjakan kuis secara mandiri. Hafiza Enjela dapat menggunakan seluruh fitur dengan lancar, sedangkan Valia Ganesa Anggraini dan Vita Putri Levista membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk mencermati beberapa bagian materi. Meskipun demikian, keduanya tetap dapat menyelesaikan seluruh aktivitas tanpa bantuan khusus dari guru atau peneliti.

Respons siswa juga menunjukkan bahwa tampilan, bahasa, petunjuk penggunaan, serta tombol navigasi dalam media telah dapat dipahami dengan baik. Tidak ditemukan kendala teknis, kesalahan materi, tombol yang tidak berfungsi, maupun bagian yang menghambat penggunaan media. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan gambar, video pendek, dan kuis interaktif karena membantu mereka memahami materi PAI dengan lebih menarik.

Berdasarkan hasil angket, pengamatan, dan respons siswa, tidak ditemukan saran perbaikan yang bersifat substantif terhadap media. Skor yang belum mencapai nilai maksimal lebih menggambarkan perbedaan

tingkat ketertarikan dan kemampuan siswa dalam menggunakan media, bukan menunjukkan adanya kekurangan produk yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dinyatakan tidak memerlukan revisi setelah uji empiris *one-to-one* dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi dalam rangka mengukur tingkat efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

4. Tingkat Efektivitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI dalam Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Pada penelitian ini, tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI diukur untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI. Pengukuran dilakukan melalui tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, agar hasil penilaian lebih menyeluruh.

a. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Ranah Kognitif

Tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam penelitian ini diukur melalui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 terhadap materi PAI yang diajarkan.

Pada ranah kognitif, instrumen tes yang digunakan terdiri dari 20 butir soal, sehingga skor yang diperoleh peserta didik dikonversi ke dalam skala

100 dengan interval kelipatan lima. Dengan demikian, nilai yang diperoleh mencerminkan jumlah jawaban benar siswa terhadap keseluruhan soal yang diberikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji N-Gain untuk mengukur dan menginterpretasi tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti dalam penghitungan N-Gain yaitu:

$$g = \frac{\text{post-test} - \text{pre-test}}{100 - \text{pre-test}}$$

Berdasarkan rumus di atas, peneliti memaparkan perhitungan N-Gain nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Rekapitulasi N-Gain Skor Hasil Belajar Ranah Kognitif

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Skor
1	Alisah Kaila	70	80	10	30	0,33
2	David Akbar Syahputra	70	80	10	30	0,33
3	Dea Monica	70	90	20	30	0,67
4	Fidel Sutrio Sumanto	65	75	10	35	0,29
5	Hafiza Enjelina	70	80	10	30	0,33
6	Leo Lapino Saputra	70	90	20	30	0,67
7	Gite Ramadhani	70	90	20	30	0,67
8	Revaldo	65	75	10	35	0,29
9	Sintya Anjelina	70	80	10	30	0,33
10	Vania Ganesa Anggraini	70	80	10	30	0,33
11	Vebianca	70	80	10	30	0,33
12	Vita Putri Levista	65	75	10	35	0,29
13	Yulia Kartika	70	80	10	30	0,33
14	Yusup Saputra	70	80	10	30	0,33
Rata-rata		69,29	81,43	12,14	30,71	0,40

Berdasarkan perhitungan di atas, Nilai N-Gain sebesar 0,40 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI memiliki tingkat efektivitas yang cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan dari rata-rata nilai *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Meskipun peningkatan yang terjadi tidak berada pada kategori tinggi, namun hasil ini menunjukkan adanya perubahan yang konsisten dan positif pada kemampuan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memberikan kontribusi nyata terhadap proses pembelajaran.

b. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Ranah Psikomotorik

Data pretest dan posttest ranah psikomotorik diperoleh melalui observasi keterampilan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 11 indikator psikomotorik untuk melihat kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan, menunjukkan, dan menerapkan perilaku sesuai dengan materi pembelajaran.

Melalui perbandingan hasil pretest dan posttest, peneliti dapat mengetahui adanya perubahan atau peningkatan keterampilan peserta didik

setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Data hasil pretest dan posttest ranah psikomotorik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Ranah Psikomotorik

No	Nama Siswa	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Peningkatan
1	Alisah Kaila	55	Kurang	76	Baik	21
2	David Akbar Syahputra	57	Cukup	78	Baik	21
3	Dea Monica	59	Cukup	82	Baik	23
4	Fidel Sutrio Sumanto	61	Cukup	84	Baik	23
5	Hafiza Enjelina	64	Cukup	86	Sangat Baik	22
6	Leo Lapino Saputra	66	Cukup	88	Sangat Baik	22
7	Gite Ramadhani	57	Cukup	79	Baik	22
8	Revaldo	68	Cukup	90	Sangat Baik	22
9	Sintya Anjelina	61	Cukup	83	Baik	22
10	Vania Ganesa Anggraini	59	Cukup	81	Baik	22
11	Vebianca	64	Cukup	87	Sangat Baik	23
12	Vita Putri Levista	66	Cukup	89	Sangat Baik	23
13	Yulia Kartika	61	Cukup	84	Baik	23
14	Yusup Saputra	68	Cukup	90	Sangat Baik	22
	Jumlah	866		1177		311
	Rata-rata	61,8	Cukup	84,1	Baik	22,2

Berdasarkan hasil observasi ranah psikomotorik, diperoleh rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 61,8 dengan kategori “Cukup”. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI masih belum optimal. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengikuti

instruksi pembelajaran secara runtut, kurang percaya diri, dan belum mampu melakukan praktik pembelajaran secara mandiri.

Setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, rata-rata nilai posttest ranah psikomotorik meningkat menjadi 84,1 dengan kategori “Baik”. Meskipun secara keseluruhan hasil akhir berada pada kategori baik, terdapat beberapa peserta didik yang telah mencapai kategori “Sangat Baik”.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu membantu peserta didik lebih aktif dalam mempraktikkan keterampilan, mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menerapkan nilai-nilai PAI dalam aktivitas belajar. Peningkatan rata-rata sebesar 22,2 juga memperlihatkan adanya perubahan positif dari kondisi awal menuju hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Sebagai tindak lanjut dari hasil tersebut, dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih terukur. Perhitungan N-Gain digunakan untuk melihat seberapa besar efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva AI. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$g = \frac{\text{post-test} - \text{pre-test}}{100 - \text{pre-test}}$$

Tabel 4.8
Hasil Perhitungan N-Gain Ranah Psikomotorik Peserta Didik

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Skor
1	Alisah Kaila	55	76	21	45	0,47
2	David Akbar Syahputra	57	78	21	43	0,49
3	Dea Monica	59	82	23	41	0,56
4	Fidel Sutrio Sumanto	61	84	23	39	0,59
5	Hafiza Enjelia	64	86	22	36	0,61
6	Leo Lapino Saputra	66	88	22	34	0,65
7	Gite Ramadhani	57	79	22	43	0,51
8	Revaldo	68	90	22	32	0,69
9	Sintya Anjelina	61	83	22	39	0,56
10	Vania Ganesa Anggraini	59	81	22	41	0,54
11	Vebianca	64	87	23	36	0,64
12	Vita Putri Levista	66	89	23	34	0,68
13	Yulia Kartika	61	84	23	39	0,59
14	Yusup Saputra	68	90	22	32	0,69
	Rata-rata	61,8	84,1	22,2	38,2	0,58

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain ranah psikomotorik peserta didik, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengikuti instruksi pembelajaran, melakukan praktik secara

mandiri, serta menunjukkan rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran berbasis Canva AI mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI khususnya di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

c. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Ranah Afektif

Data *pretest* dan *posttest* ranah afektif diperoleh melalui observasi sikap peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Penilaian dilakukan menggunakan 13 indikator afektif yang telah dijabarkan dan dikembangkan dari lima aspek utama.

Indikator afektif dalam penelitian meliputi lima aspek utama, yaitu *receiving* (menerima), *responding* (menanggapi), *valuing* (menghargai), *organization* (mengorganisasi nilai), dan *characterization* (karakterisasi nilai dalam perilaku). Kelima aspek tersebut digunakan untuk mengukur sikap, minat, dan internalisasi nilai peserta didik selama proses pembelajaran.¹⁸⁸

Data hasil *pretest* dan *posttest* diolah dan disajikan dalam tabel berikut:

¹⁸⁸ Khairawati Damsi, "Ranah Afektif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Repository IAIN Palopo* (2022).

Tabel 4.9
Data Hasil Pretest dan Posttest Ranah Afektif

No	Nama Siswa	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Peningkatan
1	Alisah Kaila	58	Cukup	78	Baik	20
2	David Akbar Syahputra	60	Cukup	80	Baik	20
3	Dea Monica	62	Cukup	83	Baik	21
4	Fidel Sutrio Sumanto	64	Cukup	84	Baik	20
5	Hafiza Enjelia	66	Cukup	87	Sangat Baik	21
6	Leo Lapino Saputra	68	Cukup	88	Sangat Baik	20
7	Gite Ramadhani	61	Cukup	81	Baik	20
8	Revaldo	69	Cukup	90	Sangat Baik	21
9	Sintya Anjelina	63	Cukup	84	Baik	21
10	Vania Ganesa Anggraini	62	Cukup	82	Baik	20
11	Vebianca	67	Cukup	88	Sangat Baik	21
12	Vita Putri Levista	68	Cukup	89	Sangat Baik	21
13	Yulia Kartika	64	Cukup	85	Baik	21
14	Yusup Saputra	69	Cukup	90	Sangat Baik	21
	Jumlah	901		1179		278
	Rata-rata	64,3	Cukup	84,2	Baik	19,9

Berdasarkan hasil observasi ranah afektif, diperoleh rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 64,3 dengan kategori “Cukup”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sikap dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI masih belum optimal.

Setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, rata-rata nilai posttest ranah afektif meningkat menjadi 84,2 dengan kategori

“Baik”. Meskipun secara umum hasil akhir berada pada kategori baik, beberapa peserta didik telah mencapai kategori “Sangat Baik”. Peningkatan rata-rata sebesar 19,9 menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap peserta didik, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi, respons, dan keterlibatan dalam pembelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva AI tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mampu mendorong pembentukan sikap belajar yang lebih aktif dan positif.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar ranah afektif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Untuk melihat tingkat efektivitas tersebut secara lebih terukur, dilakukan perhitungan N-Gain. Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar ranah afektif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva AI. Hasil perhitungan N-Gain disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Perhitungan N-Gain Ranah Afektif Peserta Didik

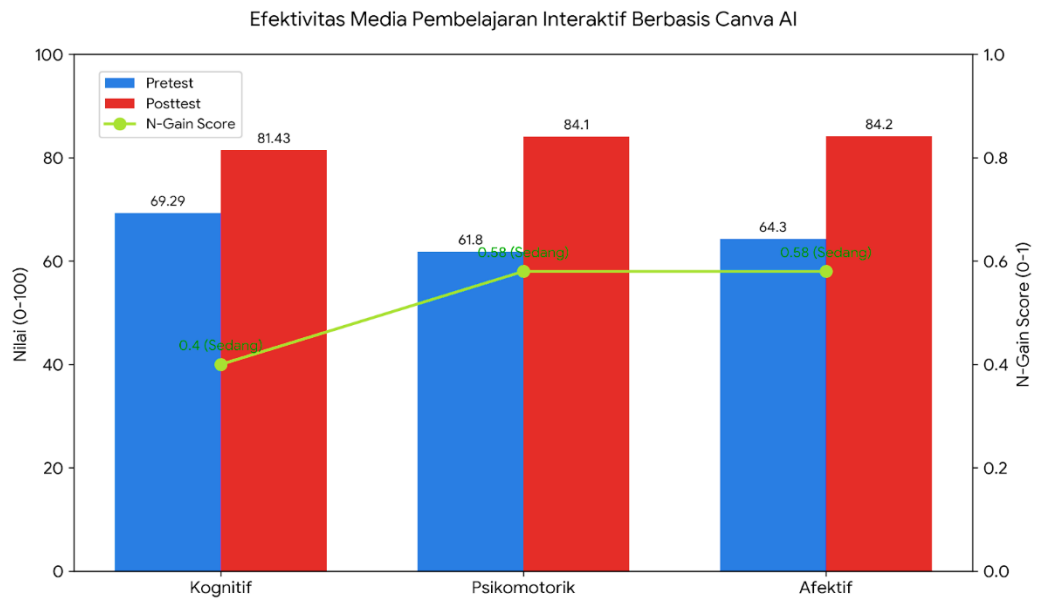
No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Skor
1	Alisah Kaila	58	78	20	42	0,48
2	David Akbar Syahputra	60	80	20	40	0,50
3	Dea Monica	62	83	21	38	0,55
4	Fidel Sutrio Sumanto	64	84	20	36	0,56
5	Hafiza Enjelia	66	87	21	34	0,62
6	Leo Lapino Saputra	68	88	20	32	0,63
7	Gite Ramadhani	61	81	20	39	0,51
8	Revaldo	69	90	21	31	0,68
9	Sintya Anjelina	63	84	21	37	0,57
10	Vania Ganesa Anggraini	62	82	20	38	0,53
11	Vebianca	67	88	21	33	0,64
12	Vita Putri Levista	68	89	21	32	0,66
13	Yulia Kartika	64	85	21	36	0,58
14	Yusup Saputra	69	90	21	31	0,68
	Jumlah	901	1179	278	499	8,19
	Rata-rata	64,3	84,2	19,9	35,6	0,58

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain ranah afektif peserta didik, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar ranah afektif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

Peningkatan hasil belajar afektif terlihat dari perubahan sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih fokus memperhatikan pembelajaran, lebih aktif merespons pertanyaan guru, lebih antusias mengikuti aktivitas pembelajaran, serta menunjukkan motivasi

dan tanggung jawab yang lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI.

Hasil tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dalam 3 ranah dapat dicermati dengan seksama pada grafik berikut:



Gambar 4.17 Grafik Rekapitulasi Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Ranah Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif

Berdasarkan data dan grafik di atas, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI secara konsisten menunjukkan efektivitas pada kategori sedang (cukup efektif) di seluruh ranah penilaian. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang jelas dari *pretest* ke *posttest* pada ranah kognitif (N-Gain 0,40), psikomotorik (N-Gain 0,58), dan afektif (N-Gain 0,58).

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini memberikan dampak peningkatan yang paling tinggi pada keterampilan (psikomotorik) dan sikap

(afektif) siswa, sekaligus tetap terbukti memadai dalam mendukung pemahaman pengetahuan (kognitif) mereka.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses membangun pengetahuannya sendiri.¹⁸⁹ Media interaktif yang digunakan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi, memahami konsep, serta berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran.

Lebih daripada itu, hasil penelitian oleh Dinata el al juga menyorot integrasi AI dalam memaksimalkan penggunaan media yang ternyata berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa.¹⁹⁰ Dengan demikian, media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan berbasis AI dapat menjadi alternatif inovatif dan efektif bagi guru maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Dari sisi lain, penggunaan media berbasis teknologi yang didukung oleh fasilitas seperti Chromebook dan *Interactive Flat Panel* (IFP) turut memperkuat efektivitas pembelajaran.¹⁹¹ Chromebook menjadi alat/media bantu peserta didik

¹⁸⁹ Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237.

¹⁹⁰ Dinata, F. R., Kuswadi, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI untuk Pembelajaran PAI di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Edu-MI Al Hikmah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 01-09.

¹⁹¹ Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 170-183.

dalam mengakses media pembelajaran, refleksi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Sedangkan IFP menjadi salah satu media digital yang bisa diandalkan guru PAI dalam memberikan intruksi/arahan saat proses pembelajaran berlangsung.

Lebih khusus terkait sorotan bahwa capaian belajar siswa pada ranah afektif, sejatinya temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian, serta mendorong respons positif siswa terhadap pembelajaran PAI. Penyajian materi melalui gambar, video, contoh kontekstual, dan kuis interaktif dapat membantu siswa menerima, merespons, dan menghargai nilai-nilai yang disampaikan dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, tingginya capaian afektif tidak dapat dimaknai sebagai dampak media pembelajaran semata. Ranah afektif berkaitan dengan proses pembentukan sikap, nilai, minat, motivasi, dan perilaku yang berlangsung secara bertahap serta dipengaruhi oleh kebiasaan, pengalaman belajar sebelumnya, keteladanan guru, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, dan karakteristik individual siswa.

Oleh karena itu, media Canva AI dalam penelitian ini lebih tepat diposisikan sebagai salah satu faktor pendukung yang menyediakan stimulus pembelajaran menarik, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan sikap siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aulia dan rekan-rekannya yang menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembelajaran multimedia interaktif

dapat membentuk sikap positif serta peduli siswa dan mendukung pencapaian belajar.¹⁹² Pun demikian dengan penelitian Maulana dan rekan-rekannya juga menemukan bahwa karakteristik bahan ajar multimedia dapat memengaruhi keadaan emosional, pengalaman belajar, dan penumbuhan nilai-nilai tanggung jawab.¹⁹³

Namun, hasil penelitian ini perlu dibandingkan pula dengan temuan A. Nurdiana yang menunjukkan bahwa capaian belajar, termasuk dimensi afektif, turut diprediksi oleh keterlibatan orang tua serta dukungan lingkungan keluarga dan masyarakat.¹⁹⁴ Demikian pula, penelitian A. Khusnah dan rekan-rekannya menegaskan adanya hubungan antara dukungan sosial dan kolaborasi dari orang tua, guru, teman, dan masyarakat dengan hasil belajar siswa.¹⁹⁵

Dengan demikian, tingginya hasil ranah afektif dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara kualitas media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran oleh guru, kondisi lingkungan sosial, dan pengalaman siswa, sehingga hubungan tersebut tidak seharusnya ditafsirkan sebagai pengaruh tunggal media pembelajaran.

¹⁹² Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157-170.

¹⁹³ Maulana, A. M., Maulana, A., Khairi, A., Kamal, M., & Jasiah, J. (2025). Pemanfaatan Video Pembelajaran PAI Interaktif pada Materi Menjadi Pribadi Berintegritas Melalui Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Jujur untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 10(2), 253-263.

¹⁹⁴ Nurdiana, A. (2023). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Pendidikan Agama Islam Anak-anak Mereka. *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 1(2), 52-59.

¹⁹⁵ Khusnah, A., Hasanah, F., Qodir, A., Somad, A., & Acetylena, S. (2025). Analisis peran kolaborasi orang tua, guru PAI dan peserta didik dalam optimalisasi pembelajaran PAI. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 4(6), 319-328.

d. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI dalam Pembelajaran PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI diukur melalui angket respon pengguna yang terdiri dari guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh pengguna, diperoleh data bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Secara umum, pengguna memberikan respon positif terhadap penggunaan media, baik dari segi kemudahan penggunaan, tampilan, maupun interaktivitas yang disajikan. Berikut penyajian data dari respon guru dan juga siswa:

1) Hasil Respon Guru

Berikut respon guru diperoleh dari 1 orang guru PAI SD Negeri 103 Rejang Lebong sebagai pengguna utama media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva AI

No	Aspek Penilaian	Skor
A. Kemudahan Penggunaan		
1	Media mudah digunakan oleh guru	4
2	Guru dapat memahami fitur media dengan cepat	3
3	Media mudah dioperasikan saat pembelajaran	4
B. Tampilan Media		
4	Tampilan media menarik	4
5	Kombinasi warna dan desain sesuai	4
6	Teks mudah dibaca	4
C. Navigasi dan Interaktivitas		
7	Navigasi mudah dipahami	4
8	Tombol dan menu berfungsi dengan baik	3
9	Media memberikan respon/feedback	3
D. Kesesuaian dengan Pembelajaran		
10	Media sesuai dengan materi PAI	4
11	Media membantu menjelaskan materi	4
12	Media sesuai dengan karakter siswa SD	3
E. Kebermanfaatan Media		
13	Media membantu meningkatkan minat belajar siswa	4
14	Media membuat pembelajaran lebih efektif	4
15	Media memudahkan guru dalam mengajar	3
Total Skor		55

Untuk menghitung tingkat kepraktisan dari sisi pemanfaatan produk oleh guru berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{maks}}} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Keterangan:

P = persentase kepraktisan

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_{\text{maks}}$ = jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan angket respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI memperoleh skor sebesar 55 dari skor maksimal 60, dengan persentase sebesar 91,67%. Nilai ini berada pada kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan sangat praktis dalam proses pembelajaran.

Jika ditinjau lebih lanjut berdasarkan aspek penilaian, sebagian besar indikator memperoleh skor maksimal, terutama pada aspek tampilan media dan kesesuaian dengan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah dibaca, serta relevan dengan materi pembelajaran PAI. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan juga memperoleh skor tinggi, yang menandakan bahwa media dapat dioperasikan dengan baik oleh guru tanpa memerlukan pelatihan khusus yang kompleks.

Meskipun demikian, terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor lebih rendah, seperti pada aspek kebutuhan pelatihan awal, fungsi

tombol dan menu, serta respon (*feedback*) media. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media sudah praktis digunakan, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, terutama dalam meningkatkan kejelasan fitur interaktif dan kemudahan adaptasi awal pengguna.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI telah memenuhi kriteria kepraktisan yang tinggi. Media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Temuan ini seirama dengan pendapat Nieveen yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam situasi nyata tanpa mengalami kesulitan yang berarti.¹⁹⁶ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dari sudut pandang guru, serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

2) Hasil Respon Siswa

Respon siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menilai tingkat kepraktisan dan daya tarik media, karena siswa merupakan pengguna utama yang secara langsung merasakan manfaat maupun

¹⁹⁶ Anjarsari, M., Rochmiyati, R., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 462-474.

kendala dari media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui respon yang diberikan, dapat diketahui sejauh mana media mampu menarik perhatian, memotivasi belajar, serta membantu pemahaman materi secara lebih efektif.

Pengumpulan data respon siswa dilakukan melalui instrumen angket yang disusun secara sistematis untuk menggali persepsi mereka terhadap berbagai aspek, seperti tampilan visual, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, interaktivitas, serta tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil analisis respon siswa tersebut disajikan secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva AI

No	Siswa	Kemudahan Penggunaan	Tampilan Media	Interaktivitas	Kebermanfaatan	Total
1	Alisah Kaila	10	11	11	10	42
2	David Akbar Syahputra	11	11	11	11	44
3	Dea Monica	11	11	11	10	43
4	Fidel Sutrio Sumanto	10	10	11	10	41
5	Hafiza Enjelina	11	12	11	11	45
6	Leo Lapino Saputra	10	11	11	10	42
7	Gite Ramadani	11	11	11	10	43
8	Revaldo	10	10	10	10	40
9	Sintya Anjelina	11	12	11	11	45
10	Vania Ganesa Anggraini	10	11	11	10	42
11	Vebianca	11	11	11	10	43
12	Vita Putri Levista	10	10	11	10	41
13	Yulia Kartika	10	11	11	10	42
14	Yusup Saputra	11	11	11	10	43
Total		147	153	153	143	596

Untuk menghitung tingkat kepraktisan dari sisi peserta didik terhadap produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

$$P = \frac{596}{672} \times 100\%$$

$$P = 88,69\%$$

Keterangan:

P = persentase kepraktisan

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_{maks}$ = jumlah skor maksimal

Perhitungan tingkat kepraktisan respon peserta didik terhadap produk per aspek juga menggunakan rumus yang sama, yaitu:

1. Kemudahan Penggunaan

$$P = \frac{147}{168} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

2. Tampilan Media

$$P = \frac{153}{168} \times 100\%$$

$$P = 91,07\%$$

3. Interaktivitas

$$P = \frac{153}{168} \times 100\%$$

$$P = 91,07\%$$

4. Kebermanfaatan

$$P = \frac{143}{168} \times 100\%$$

$$P = 85,11\%$$

Berdasarkan data di atas, hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh adalah 596 dari skor maksimal 672, dengan persentase sebesar 88,69%. Nilai ini berada pada kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan serta memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

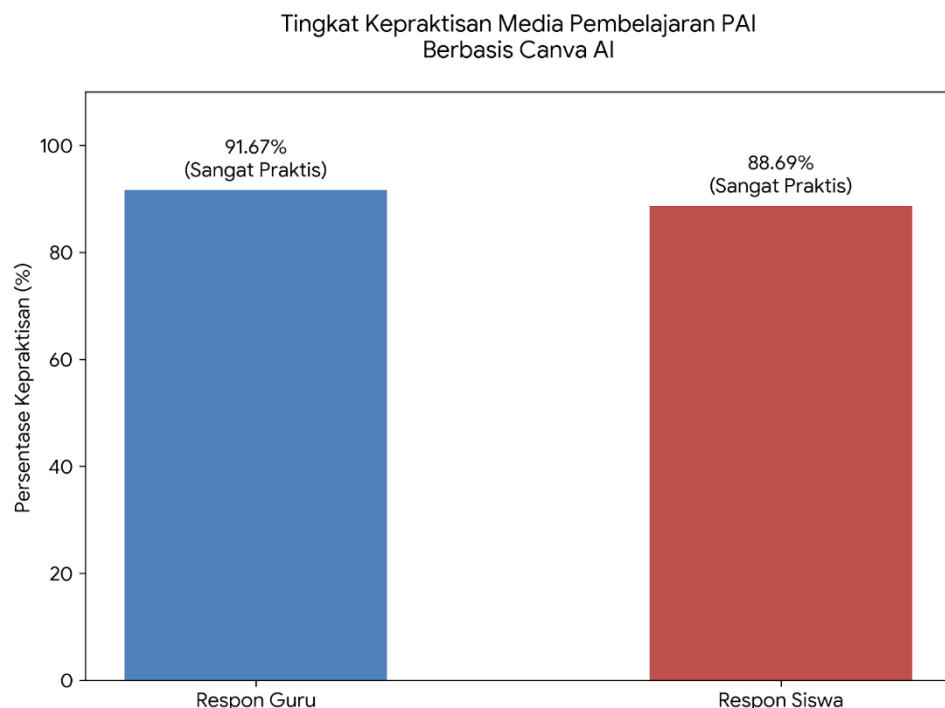
Jika ditinjau berdasarkan aspek penilaian, aspek tampilan media dan interaktivitas memperoleh skor tertinggi, masing-masing sebesar 153 dari skor maksimal 168 atau sekitar 91,07%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan desain visual media serta merasa terbantu dengan fitur interaktif yang tersedia. Tampilan yang menarik dan interaktif tersebut mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor sebesar 147 (87,5%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media. Namun demikian, masih

terdapat beberapa siswa yang membutuhkan penyesuaian dalam memahami alur penggunaan media, terutama pada tahap awal penggunaan.

Adapun aspek kebermanfaatan memperoleh skor sebesar 143 (85,11%), yang merupakan nilai terendah dibandingkan aspek lainnya, meskipun masih dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media sudah membantu siswa dalam memahami materi, masih terdapat peluang untuk meningkatkan efektivitas media dalam mendukung pemahaman secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dari sudut pandang guru maupun peserta didik.



Gambar 4.18 Grafik Rekapitulasi Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Kategori sangat praktis menerangkan bahwa produk yang sudah diimplementasikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu menarik perhatian serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Temuan menarik dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan kondisi sarana pembelajaran antara tahap observasi awal dan tahap implementasi produk. Pada saat observasi awal, guru masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan keterbatasan dalam penggunaan teknologi sebagai pendukung pembelajaran.

Namun, pada saat tahap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, sekolah baru saja memperoleh fasilitas baru berupa *Interactive Flat Panel* (IFP), tepatnya pada bulan Maret 2026 sebagai bagian dari program presiden Prabowo.

Interactive Flat Panel (IFP) merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih modern, visual, dan interaktif. Perangkat ini berupa layar sentuh berukuran besar yang mengintegrasikan fungsi komputer, monitor, proyektor, dan papan tulis digital dalam satu sistem all-in-one. Melalui IFP, guru dapat menampilkan materi, menulis, menggambar, mengakses media digital, serta membagikan konten pembelajaran secara langsung.¹⁹⁷

¹⁹⁷ Nuraini, D. I., & Wulandari, N. A. (2026). Pengaruh Interactive Flat Panel, Metode Pembelajaran Interaktif, Dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Dan Minat Belajar Siswa SD Mutu Di Kedungdem Kabupaten Bojonegoro. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 33-40.

Kehadiran perangkat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media yang dikembangkan.



Gambar 4.19 Pemanfaatan IFP oleh Guru PAI Saat Mengakses Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI

Terlihat pada gambar di atas, guru menjadi lebih mudah dalam memberikan instruksi dan demonstrasi penggunaan media secara langsung di depan kelas, sehingga siswa dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan dengan lebih jelas.

Selain itu, peserta didik yang mengakses media melalui perangkat Chromebook juga merasakan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran. Arahan yang diberikan guru melalui tampilan IFP membantu siswa memahami navigasi dan fitur media secara lebih cepat, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Raimuna menambahkan, arahan langsung, atau yang dikenal dengan istilah *direct intruction* pada mata pelajaran PAI merupakan metode

pembelajaran yang dapat dijadikan opsi dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.¹⁹⁸ Metode arahan langsung lebih terstruktur dan sistematis, terlebih lagi dipadukan dengan media seperti papan interaktif, maka perhatian peserta didik akan lebih fokus dan lebih efektif pula dalam manajemen waktu.

Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana teknologi memiliki peran penting dalam mendukung kepraktisan suatu media pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik akan lebih optimal penggunaannya apabila didukung oleh fasilitas yang memadai. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan belajar, termasuk ketersediaan perangkat teknologi.

Boleh dikatakan bahwa, keberadaan IFP dalam penelitian ini tidak hanya menjadi faktor pendukung, tetapi juga memperkuat tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI. Media yang dikembangkan menjadi lebih mudah digunakan, lebih terarah dalam penggunaannya, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI telah memenuhi kriteria kepraktisan dari sisi peserta didik dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di jenjang SD kelas 5.

¹⁹⁸ Raimuna, R. (2024). Upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa melalui model pembelajaran direct instruction pada mata pelajaran PAI. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 1(3), 31-37.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 103 Rejang Lebong, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dibutuhkan dalam pembelajaran PAI kelas V. Guru memerlukan media yang variatif dan praktis, siswa membutuhkan pembelajaran visual dan interaktif, karakteristik siswa menuntut contoh konkret, serta CP PAI mengarah pada pembelajaran kontekstual. Media ini mendukung pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna sesuai kondisi di SD Negeri 103 Rejang Lebong.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dilakukan melalui tahap perancangan dan pengembangan yang sistematis. Media dirancang sesuai CP, ATP, tujuan, materi “Senangnya Berteman”, karakteristik siswa, serta kebutuhan pembelajaran PAI. Produk memuat beranda, tujuan, materi visual, refleksi, video, kuis interaktif, skor otomatis, dan sertifikat sehingga pembelajaran lebih menarik, terarah, dan bermakna bagi peserta didik.
3. Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI di SD Negeri 103 Rejang Lebong yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 93,33%, ahli media sebesar 98,08%, dan ahli bahasa sebesar 95,83%, dengan rata-rata

keseluruhan mencapai 95,75%. Persentase tersebut berada pada rentang 81–100%, yang termasuk dalam kriteria sangat layak, sehingga menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan secara optimal.

4. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SD Negeri 103 Rejang Lebong. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai N-Gain pada ranah kognitif sebesar 0,40, ranah psikomotorik sebesar 0,58, dan ranah afektif sebesar 0,58, yang seluruhnya berada pada kategori sedang. Selain itu, media ini juga tergolong sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 91,67% dan respon siswa sebesar 88,69%, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 103 Rejang Lebong.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI sebagai alternatif inovasi pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan variasi konten, terutama dengan menambahkan unsur interaktif dan soal berbasis HOTS agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti Chromebook dan Interactive Flat Panel (IFP), serta memberikan pelatihan kepada guru agar pemanfaatan media digital dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi atau jenjang yang berbeda, serta menguji efektivitasnya dengan metode penelitian dan jumlah sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Khoerunisa, Patra Aghtiar Rakhman, And Siti Rokmanah. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *IJEDR: Indonesian Journal Of Education And Development Research* 2, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.57235/Ijedr.V2i1.1497>.
- Adelia Salsabila, Christian Wiradendi Wolor, And Marsofiyati Marsofiyati. "Pengaruh Gaya Belajar Dan Cara Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i1.2300>.
- Aeni, Ani Nur, Khairunnisa Khairunnisa, Liza Rahma Lestari, And Raisya Ramadhina. "Penggunaan MIPA (Media Interaktif Petualangan Ali) Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Materi Dakwah Di SD Kelas 6." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.35931/Am.V7i2.2090>.
- Afwan, Muh Nur, Adawiyah Pettalongi, And Sitti Hasnah. "Pengolahan Informasi Dan Hubungannya Dengan Teori Zone Of Proximal Development (ZPD) Vygotsky (Pengamatan Pada Proses Pembelajaran PAI Di SMAN 1 Palu Kelas XII IPA 8)." *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0* 1, No. 1 (2022).
- Ahmad, Heryan Fandi. "Pengembangan Bahan Ajar Pai Berbasis Canva Dan Snake Ladder Melalui Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sdi Al-Ghaffaar Malang." *Tesis*, 2025.
- Ali Putri, Farah Kamelia, Muhammad Jawahirul Husna, And Shofa Ayun Nihayah. "Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Anak." *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.35878/Tintaemas.V2i1.772>.
- Alqarny, Ficky Uwais, And Achmad Rasyid Ridha. "Obyek Evaluasi Hasil Belajar Aspek Kognitif." *Jurnal Pendidikan Inovatif* 6, No. 1 (2024).
- Andayani, Triasari, And Faisal Madani. "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Di Pendidikan Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i2.4402>.
- Anggita, Indah Sri, Hibana Yusuf, Naimah Naimah, And Khamim Zarkasih Putro. "Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 5 (2022). <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i5.2752>.
- Ariani, Alpha, Faridah Karyati, Mawaddah, And Okta Suphia. "Dampak Penggunaan Platform Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.57216/Pah.V18i2.474>.

- Ariani, Santi, Achmad Noor Fatirul, And Atiqoh Atiqoh. "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601>.
- Arif, M I, And N R Dewi. "Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7 (2024).
- Arifin, Andi Harmoko, Widya Rizky Pratiwi, Andriyansah Andriyansah, And Zulkifli Sultan. "Peningkatan Kreativitas Guru Paud Di Kota Tangerang Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>.
- Arifudin, Opan. "PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK." In *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2. No. 1. 2021.
- Arjana, I G, And I W Suastra. "PENGEMBANGAN SIMULASI INTERAKTIF BERBASIS GEOGEBRA DALAM MENDUKUNG PELAKSANAAN PERKULIAHAN FISIKA MEKANIKA DASAR BERBASIS STEM." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 12, No. 3 (2022).
- Arsini, Yenti, Lesma Yoana, And Yulia Prastami. "Peranan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *MUDABBIR Journal Reserch And Education Studies* 3, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i2.368>.
- Asari, Andi. *Media Pembelajaran Era Digital*. In *Proceedings Of The National Academy Of Sciences*, Vol. 3. No. 1. 2023.
- Azhizha, Hasnur, M Ridwan Tikollah, And Sahade. "Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Game Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Pada Siswa Kelas XI AKL SMKN 1 Polewali Mandar." *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 8, No. 2 (2024).
- Azizah, Rahmadika Nur, And Suyadi Suyadi. "Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2336>.
- Cahyaningtias, Veranda Putri, And Mochamad Ridwan. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, No. 2 (2021). <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>.
- Cendra, Romi, Novri Gazali, Leni Apriani, Alfi Candra, Sri Wahyuni, And Alvi Renanda. "Platform Pembelajaran Berbasis Digital." *Dedikasi Nusantara*:

- Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar* 2, No. 1 (2022).
<https://doi.org/10.29407/Dedikasi.V2i1.17377>.
- Demetriou, Andreas, George Spanoudis, Samuel Greiff, Et Al. *EDUCATING THE DEVELOPING MIND: A Developmental Theory Of Instruction*. In *Educating The Developing Mind: A Developmental Theory Of Instruction*. 2024.
<https://doi.org/10.4324/9781003187486>.
- Djibu, Rusdin, Ayyesha Dara Fayola, St Rahmah, And Muhammad Lukman Hakim. "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan." *Community ...* 4, No. 4 (2023).
- Dr. Mohamad Miftah, M.Pd. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. In *Google Books*. 2022.
- Dwi Oktaviani, Dwi Oktaviani, And Eko Perianto. "Pengaruh Dukungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa." *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.26539/terapeutik.611093>.
- Eni, Eni Miftahul Jannah. "Analisis Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI SMPIT Insan Harapan Batam." *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi* 3, No. 2 (2022).
<https://doi.org/10.33650/Coreai.V3i2.4762>.
- Fadhillah, Akbar Hilmi, And Muhamad Sofian Hadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal* 4, No. 2 (2023).
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, And Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (JSR)* 1, No. 2 (2023).
- Fatma, Nailah, And Ichsan. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal Of Primary Education* 3, No. 2 (2022).
<https://doi.org/10.47766/Ga.V3i2.955>.
- Febriana, Tantri, Sri Suneki, Suyoto Suyoto, And Siti Rochajati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Sinektik* 6, No. 1 (2024).
<https://doi.org/10.33061/Js.V6i1.8681>.
- Feri Ardiansah, And Romadon Romadon. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba." *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.56799/Joongki.V2i2.1610>.
- Fransiska, Kadek Ayu Widia, Ni Ketut Suarni, And I Gede Margunayasa. "Perkembangan Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau Dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis." *Ideguru: Jurnal*

- Karya Ilmiah Guru* 9, No. 2 (2024).
<https://doi.org/10.51169/Idguru.V9i2.839>.
- Halidin, Halidin, And Dian Ulfa Sari. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI ARTIFICIAL INTELEGENCE BERBASIS CANVA." *SAINTIFIK* 9, No. 2 (2023).
<https://doi.org/10.31605/Saintifik.V9i2.450>.
- Handayani, Ilham Putri, And Deni Irawan. "KETERAMPILAN METAKOGNITIF DITINJAU DARI PERSPEKTIF TAKSONOMI BLOOM EDISI REVISI DALAM PEMBELAJARAN PAI." *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.30651/Sr.V6i2.13038>.
- Harefa, Meidarwati, Jesslyn Elisandra Harefa, Amstrong Harefa, And Hendrikus O N Harefa. "Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan* 2, No. 1 (2023).
- Harimawan, Harimawan, Arif Budi Rahardjo, And Eko Harianto. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Era Industri 4.0." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, No. 2 (2024).
<https://doi.org/10.51169/Idguru.V9i2.829>.
- Hidayaty, A, M Qurbaniah, And A. E. Setiadi. "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar The Influence Of Wordwall On Students Interests And Learning Outcomes." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, No. 2 (2022).
- HS, D. P. S., Harmi, H., Wanto, D., & Nural, I. (2024). Analisis Kesesuaian Silabus Pendidikan Agama Islam dengan Kurikulum Nasional. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 2(2), 139-149.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Muhamad Lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, And Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4 (2022).
- Iksmala, Anni. "Metode Pendidikan Islam (Studi Analisis Pemikiran Zakiah Darajat)." *Skripsi :INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO 1440 H / 2019 M*, 2019.
- Imaniyati, Putri. "Peran Guru Dalam Pengajaran Di Abad Ke-21." *Universitas Lambung Mangkurat*, 2022.
- Irzavika, Nindy, Musthofa Galih Pradana, Nurul Afifah Arifuddin, And Neny Rosmawarni. "Pembuatan Video Menggunakan Artificial Intelligence Di SMA Negeri 87 Jakarta." *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer* 2, No. 1 (2024).
<https://doi.org/10.52958/Abdikom.V2i1.6899>.
- Jafnihirda, Lika, Fahmi Rizal, And Kesi Eka Pratiwi. "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, No. 1 (2023).

- Kharissidqi, Mohammad Tegar, And Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal Of Education And Humanity* 2, No. 4 (2022).
- Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman Warsiman, And Titik Hermiati. "UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 MALANG." *Jurnal Metamorfosa* 10, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.46244/Metamorfosa.V10i1.1731>.
- Kurniawan, Dedi. "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN OUTDOOR LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 4 BULUKUMBA." *Jurnal Kependidikan Media* 11, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.26618/Jkm.V11i1.7999>.
- Kurniawati¹, Dani, And Mohamad Arief Rafsanjani². "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI DI SMA." *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 55, No. 4 (2019).
- Kusmaryani, Woro, Nofvia De Vega, Fitriawati, And Romlah Ulfaika. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Platform Pembelajaran Digital Melalui Pelatihan Online Teknologi Pendidikan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 28, No. 1 (2022).
- Kusumaningrum, Dyah Ayu, And Eko Marpanaji. "PENGEMBANGAN E-LEARNING DENGAN PENDEKATAN TEORI KOGNITIF MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI JURUSAN TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, No. 1 (2014). <https://doi.org/10.21831/Tp.V1i1.2457>.
- Lestari, Dirga Ayu. "Workshop Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 3, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.54150/Thame.V3i1.276>.
- Liu, Yating, And Lingyan Fan. "Research On Hybrid Teaching Of Curriculum Based On The ADDIE Model." In *Proceedings Of The 2nd International Conference On Culture, Design And Social Development (CDSO 2022)*. 2023. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-018-3_23.
- Lubis, Siti Hawa, Anri Naldi, Reskina Reskina, Adlan Fauzi Lubis, And Nurhayati Nurhayati. "Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 4 Persiapan Kota Medan." *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.51672/Jbpi.V4i2.213>.
- M, Saprudin & Nurwahidin. "Implementasi Metode Diferensiasi Dalam Refleksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Modul Biokimia Materi Metabolisme*

- Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat* 6, No. 11 (2021).
- Magdalena, Ina, Wasila Cakradinata, And Ken Rinjani Altri Qorina. "Desain Pembelajaran Bahan Ajar SD." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 3, No. 4 (2024).
- Maharani, Dewi, Dewi Anggraeni, And Rika Nofitri. "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Presentasi Bagi Guru-Guru Brainfor Islamic School Kisaran." *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)* 2, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.59435/Jiss.V2i1.219>.
- Mahendro, Rasika Tasdyatta, Dhuha Hadiyansyah, Ria Herwandar, Era Herwandar, Raditya Daffa Adrimurlan, And Farhan Alfarizi Iskandar. "The Implementation Of Canva Through Poster Creation On Fourth Graders." *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)* 3, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.36722/Psn.V3i1.2471>.
- Mahfudz, M S. "Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Penerapannya." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, Ejournal.Nusantaraglobal.Ac.Id, 2023. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri/article/view/534>.
- Mahyudin, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar." *Journal Of Instruction And Development Researches* 3, No. 4 (2023).
- Mariyati, Dwiki, Puri Selfi Cholifah, And Sukamti Sukamti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, No. 12 (2022). <https://doi.org/10.17977/Um065v1i122021p991-1002>.
- Marwah, Marwah, Muhammad Alfian, Ammy Rila Tuasikal, Khayrul Iswandi, And Trisnawati Trisnawati. "Desain Dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif." *JIEP: Journal Of Islamic Education Papua* 1, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.53491/Jiep.V1i2.906>.
- Marwah, Marwah, Muhammad Alfian, Ammy Rila Tuasikal, Khayrul Iswandi, And Trisnawati Trisnawati. "Desain Dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif." *JIEP: Journal Of Islamic Education Papua* 1, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.53491/Jiep.V1i2.906>.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, And Rabiatal Khairiah. "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.51454/Decode.V2i1.27>.
- Maulani, Siska, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, And Ani Nur Aeni. "Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.52436/1.Jpti.134>.

- Maulid, Tiar Aulia, Maulana, And Isrok'atun. "Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, No. 1 (2024).
- Maut, Wa Ode Arini. "Pentingnya Asesmen Diagnostik Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM)." *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian* 2, No. 4 (2022).
- Mayasari, Rusdin Djibu, Nurchayati, Ayyesha Dara Fayola, St. Rahmah, Muhammad Lukman Hakim. "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran." *Communnity Development Journal* 4, No. 4 (2023).
- Monica, Jeanita, And Herlina Jasa Putri Harahap. "Development Of Learning Blocket Media For Vocabulary At A2 Level." *Asian Journal Of Applied Education (AJAE)* 3, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.55927/Ajae.V3i1.8038>.
- Mufliva, Rosiana, Tatat Hartati, Dwi Heryanto, Et Al. "Penguatan Literasi Numerasi Melalui Diseminasi Penggunaan Media Dan Platform Pembelajaran Phetcolorado Dan Canva." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, No. 1 (2024).
- Muhartono, Djoko Siswanto, Sri Wahyuni, Sri Umiyati, Ade Wahyuni Azhar, And Irma Irawati Puspaningrum. "Evaluasi Pelaksanaan Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar." *Publiciana* 16, No. 1 (2023).
- Munandar, Nitasya Malva, Mella Mutika Sari, And Maya Istyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Subtopik Pengklasifikasian Makhluk Hidup Kelas VII SMP." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.57218/Jupeis.Vol3.Iss2.1037>.
- Mustiko, Anang Bayu, And Novi Trisnawati. "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru, Kesiapan Belajar Dan Motivasi Sebagai Variabel Intervening Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal Of Office Administration: Education And Practice* 1, No. 1 (2021). <https://doi.org/10.26740/Joaep.V1n1.P42-52>.
- Ngitung, Rosdiana, Nani Kurnia, Dewi Puspitasari, Et Al. "Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran Bagi Guru SD Gugus 3 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa." *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, No. 1 (2023).
- Nofriyanti, Yelva, Desmawati Roza, And Evi Desmariyani. "Peran Media Terhadap Pembelajaran Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 3 (2024). <https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i3.13825>.
- N.P.A.P. Paramita, N.M. Pujani, And L.M. Priyanka. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR IPA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 11, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.23887/Jppii.V11i1.60844>.

- Nur'aeni, Nani, And Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4, No. 3 (2023). <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V4i3.982>.
- Nurdiyanto, Nurdiyanto, Abdul Muchlis, Ahmad Tauviqillah, Tarsono Tarsono, And Hasbiyallah Hasbiyallah. "Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 11 (2023). <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2609>.
- Nuretha, Erinda Rizki, Siti Fatimah, Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya, And Hasil Belajar Ekonomi. "Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap." *Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan* 3, No. 1 (2023).
- Parra, Julia Lynn, And Suparna Chatterjee. "Social Media And Artificial Intelligence: Critical Conversations And Where Do We Go From Here?" *Education Sciences* 14, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.3390/Educs14010068>.
- Permana, Aditya, Mimin Sahmini, Fauzi Abdilah, And Senny Shaika. "DEVELOPMENT OF A LEARNING MODEL BASED ON THE QUIZIZ APPLICATION AS AN EFFORT TO DEVELOP LITERATURE LEARNING." *Semantik* 13, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.22460/Semantik.V13i1.P115-132>.
- Permata, Diah Dewi, Ajad Rukajad, And Yayad Herdiana. "PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SISWA KELAS VIII PADA MASA PANDEMI DI SMP NEGERI 3 KARANG BAHAGIA BEKASI." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 11, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.31102/Alulum.11.1.2024.1-10>.
- Pratama Putra, Rizky. "OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ANALISIS TAKSONOMI BLOOM (KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK)." *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam* 5, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.56874/Eduglobal.V5i1.1590>.
- Pratama, Rifqi, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry Siburian, Giry Marhento, And Jupriadi Jupriadi. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Madrasah Aliyah." *Edubiologia: Biological Science And Education Journal* 3, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.30998/Edubiologia.V3i1.16070>.
- Pratiwi, Rahmi, Winanda Amilia, And Alkadri Masnur. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (2023).

- Putra, Dio Eka, And Erningsih Hefni. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 6, No. 2 (2022).
- Putri Alamsyah, Amanda, Haniffah Khalisha Santapradja, Hasanatu Syifa Awwaliyatul Millah, Niken Dwiyantina Lestari, And Rulla Dinda Rafika. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik Pada Jurusan Teknik Otomasi Industri Di SMKN 4 Bandung." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, No. 4 (2023).
- Rahayu, Desy Puspa, Agus Pratondo, Rio Korio Utoro, Ismail, And Yahdi Siradj. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Pemanfaatan AI Untuk Pembelajaran Di SMK Maarif Sukawening Garut." *PADMA* 3, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.56689/Padma.V3i2.1173>.
- Rahayu, Dinnar Anugrah, Liya Atika Anggrasari, And Octarina Hidayatus Solikah. "Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa." *Konferensi Ilmiah Dasar* 3, No. 1 (2022).
- Rahma, Shadrina Aulia, Muzani Muzani, And Samadi Samadi. "PEGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 2, No. 02 (2023). <https://doi.org/10.24014/Tsaqifa.V2i02.25302>.
- Rahmawati, Rahmawati, R.A.Murti Kusuma Wirasti, And Ika Lestari. "Membangun Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Melalui Colaborative Learning Dengan Media Canva." *Jurnal Sosial Dan Sains* 4, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.59188/Jurnalsosains.V4i1.1176>.
- Reza, Muhammad, And Hamalik. "Fungsi Media Pembelajaran Menurut Hamalik." Februari 18, 2021.
- Rhosyida, Nelly, Mahmudah Titi Muanifah, Trisniawati Trisniawati, And Rosidah Aliim Hidayat. "Mengoptimalkan Penilaian Dengan Liveworksheet Pada Flipped Classroom Di SD." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 5, No. 1 (2021). <https://doi.org/10.30738/Tc.V5i1.9749>.
- Riantimun, Andi Fauzi, Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, And Okita Fatma Marlina. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif." *Shaut Al Arabiyyah* 11, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.24252/Saa.V11i2.44090>.
- Ridho, Ali, And Muzammil Imron. "PENERAPAN METODE MIND MAPPING DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA." *Journal Creativity* 1, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.62288/Creativity.V1i2.10>.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cetakan ke-12, Bandung: Alfabeta, 2018
- Ridwan, M. Bagus, Siti Halimah, And Yusnaili Budianti. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI."

- Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, No. 2 (2024).
<https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i2.964>.
- Rina Khoridah. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 2, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.58540/Jipsi.V2i1.422>.
- Rindawati, Rindawati, Hera Heru Sri Suryanti, And Daryono Daryono. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Genially." *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah* 19, No. 1 (2024).
<https://doi.org/10.33061/Jww.V19i1.9743>.
- Riono, And Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No. 1 (2022).
- Riono, And Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-PP Di SD Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No. 1 (2022).
- Risnawati, And Umami Salamah Br Pasaribu. "Mengkonstruksi Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotor)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 1 (2024).
- Rochmah, Nur Laili, Siswo Martono, And Dhika Yuan Yurisma. "Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah." *Candrarupa : Journal Of Art, Design, And Media* 3, No. 1 (2024).
<https://doi.org/10.37802/Candrarupa.V3i1.664>.
- Rohima, Najwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1, No. 1 (2023).
- Ronsumbre, Selviana, Titik Rukmawati, Adi Sumarsono, And Richard Samuel Warembra. "Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, No. 3 (2023). <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5761>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, Nenden Sukmayati, Et Al. "Penggunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* 3, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.37295/Jpdw.V3i2.285>.
- Sadea, Koriatul. *Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong*. Rejang Lebong, 2025.
- Sappaile, Baso Intang, Nuridayanti Nuridayanti, Loso Judijanto, And Rukimin Rukimin. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap Pencapaian Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan West Science* 2, No. 01 (2024).
<https://doi.org/10.58812/Jpdws.V2i01.937>.
- Saputra, Arief Reza Indra, Imam Ahmad Nuh, Fat Hana Rizqi Haq, And Ahmad Parhan Marjuki. "Efektifitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Online."

- Jurnal Literasi Digital* 3, No. 1 (2024).
<https://doi.org/10.54065/Jld.3.1.2023.287>.
- Saputra, Dedi. "The Influence Of Interactive Learning Media Usage On Student Learning Motivation In Islamic Religious Education At Elementary Schools." *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)* 3, No. 1 (2023).
<https://doi.org/10.59613/Armada.V3i1.2842>.
- Satrinia, Dwina, Reza Ramadani Firman, And Trimalda Nur Fitriati. "Potensi Artificial Intelligence Dalam Dunia Kreativitas Desain." *Journal Of Informatics And Communication Technology (JICT)* 5, No. 1 (2023).
https://doi.org/10.52661/J_Ict.V5i1.164.
- Septianingsih, R, Mita Aryana, Bayu Putra Winata, And Wahyu Kurniawati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pembelajaran IPA Sederhana Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, No. 12 (2024).
- Shofiyani, Amrini, Aufia Aisa, And Siti Sulaikho. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Di MI Al-Asyari'ah Jombang." *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab* 5, No. 2 (2022).
<https://doi.org/10.32764/Al-Lahjah.V5i2.2890>.
- Sholehuddin, Sholehuddin, And Rahmawati Kusuma Wardani. "PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MANAJEMEN KELAS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Jurnal Holistika* 5, No. 1 (2023).
<https://doi.org/10.24853/Holistika.5.1.11-16>.
- Sidah, Siti Nur, And Suyadi Suyadi. "PENGEMBANGAN HOTS BERBASIS NEUROSAINS DALAM PEMBELAJARAN PAI." *Journal PIWULANG* 4, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.32478/Piwulang.V4i2.968>.
- Sihombing, Yohanna Margaretha, Putri Almaida, Siti Nurholipah, Indah Oktaviani, And Asep Saefullah. "PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF PADA MATERI TEKANAN HIDROSTATIS MENGGUNAKAN MEDIA LIVEWORKSHEET." *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika* 3, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.31851/Luminous.V3i1.6713>.
- Silalahi, Erwin. "Implementasi Teknologi Informasi Terhadap Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.54371/Jiip.V7i2.3315>.
- Siswanto, Edy. *Presentasi Multimedia Media Pembelajaran Interaktif*. In Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik. 2021.
- Sofyan Siregar, Ahmad. "Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intellegency Dalam Pembelajaran Di MAN 2 Padangsidempuan." *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.62086/Al-Murabbi.V1i2.483>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2022)

- Sulistiawati, Esti, And Jaenal Abidin. "STRATEGI PENGGUNAAN MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TINGKAT SEKOLAH DASAR." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 11, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.31102/Alulum.11.1.2024.31-42>.
- Sultonurohmah, Nina. "Peran Media Pembelajaran Dan Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *BASICA Journal Of Arts And Science In Primary Education* 3, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.37680/Basica.V3i2.4632>.
- Sumadyo, Bambang, Elyza Martiarini, Dewi Indah Susanti, And Jatut Yoga Prameswari. "Teknik Mind Mapping Dalam Pemanfaatan Media Padlet Di Sekolah Dasar." *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, Ahead Of Print, 2023. <https://doi.org/10.30998/Kibar.27-10-2022.6304>.
- Supian, Yayan, Bambang Qomaruzzaman Anees, Qiqi Yulianti Zaqiah, And Muhamad Taufik. "Implementation Of Creating Technology In 21st Century Learning In Ibtidaiyah Madrasah Padalarang." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 11 (2023). <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.3178>.
- Suprihatien, Titien, Arys Rafiah, Fajru Dalalatul Iqtiran, Puji Rizky Widyaningsih, And Risnita Risnita. "Meta-Analisis : Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus." *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3, No. 4 (2024). <https://doi.org/10.51878/Teaching.V3i4.2695>.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, And Kasinyo Harto. "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, No. 7 (2022). <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i7.666>.
- Susanto, Tri Adi. "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (2021). <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i5.1399>.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, And Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, No. 1 (2023). <https://doi.org/10.56248/Educativo.V2i1.111>.
- Syarifuddin, And Eka Dewi Utari. "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)." *Bening Media Publishing* 18, No. 1 (2022).
- Tarmini, Wini, Imam Safi'i, Hery Muljono, Rismita Rismita, And Andi Purnama. "Menyemai Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Steam." *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat* 4, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.37373/Bemas.V4i2.713>.

- Teno, Thania Shaputri, And Dara Fitrah Dwi. "Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas IV SDN 106815 MARINDAL I." *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, No. 5 (2023). <https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.506>.
- Timur, Maya Puspita, Para Mitta Purbosari, And Dwi Anggraeni Siswi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i2.2299>.
- Twiningsih, A. "Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD." *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, No. November (2023).
- Ulfa, Maria, Fatoni Fatoni, Suryayusra Suryayusra, Ahmad Syazili, Dedi Irawan, And Clarisa Triana. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, No. 11 (2024). <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.610>.
- Ulfah, And Opan Arifudin. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Al-Amar* 4, No. 1 (2023).
- Utomo, Fuad Try Satrio. "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 2 (2023). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Vol. 1. No. 4. 2023.
- Widiarti, Melia, Kisyani Laksono, And Miftachul Amri. "Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, No. 1 (2024). <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>.
- Wijayanti, Sukmay, Ika Ratih Sulistiani, And Indhra Musthofa. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Negeri 4 Malang." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2022).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, No. 3 (2024). <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Yusuf, Nur Lailatul Azizah, Triayuningsih Permata Suci, And Sikky El Walida. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA CANVA PADA CALON GURU

- MATEMATIKA.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif* 1, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.61674/jpkmbi.V1i2.154>.
- Zahratussyafara, Nabila, Intani Rifqa Annisa, Noer Djanus Sahfitri, And Nursilni Zain. “KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP AGAMA ISLAM.” *Proceeding International Seminar On Islamic Studies* 4 (2023).
- Zulherman, Zulherman, Hasyiyati Hasyiyati, And Gita Permata Puspita Hapsari. “Analisis Kebutuhan Guru Mengenai Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Mentimeter Pada Pembelajaran Daring.” *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 7, No. 2 (2022). <https://doi.org/10.24905/Psej.V7i2.114>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Observasi Pembelajaran PAI

Lembar Observasi Pembelajaran PAI

Lembar observasi ini disusun untuk mendokumentasikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara sistematis dan objektif. Melalui lembar ini, observer diharapkan dapat menilai penggunaan media pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, kendala yang muncul, serta pemanfaatan Chromebook selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ini akan menjadi dasar untuk refleksi, evaluasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Petunjuk Penggunaan/Pengisian

1. Isi bagian identitas dengan lengkap, meliputi hari/tanggal, waktu, kelas, materi, nama guru, dan nama observer.
2. Centang kolom "Ya" atau "Tidak" pada setiap aspek yang diamati, sesuai kondisi nyata di kelas.
3. Gunakan bagian "Keterangan" atau "Catatan" untuk memberikan tambahan informasi penting atau rincian yang tidak tertampung dalam checklist.
4. Isi bagian deskripsi (pada setiap sub-bagian) dengan uraian yang jelas, objektif, dan berdasarkan fakta yang terjadi selama pembelajaran.
5. Catat kendala atau situasi khusus yang memengaruhi jalannya pembelajaran, baik dari sisi guru, siswa, maupun perangkat pembelajaran.
6. Pada bagian akhir, tuliskan kesimpulan observasi berupa ringkasan hasil pengamatan dan rekomendasi untuk perbaikan.
7. Isilah lembar observasi ini secara jujur, objektif, dan profesional, tanpa menambah atau mengurangi fakta.

Identitas Observasi

Hari / Tanggal : Sabtu / 10 Januari 2016
 Waktu : 08.00
 Kelas : V
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Tema / Materi : Hidup Damai dalam Keberagaman
 Observer : Ozy, Verry, Alandika
 Guru Pengajar : Riskan Junardi S.Pd

A. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif

Indikator: Jenis Media Pembelajaran

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Media visual	Guru menggunakan gambar, poster, atau slide	☐	☐
2	Media audio	Guru menggunakan rekaman suara/murotal atau penjelasan lisan dominan	☒	☐
3	Media audiovisual	Guru menggunakan video pembelajaran	☐	☒
4	Media cetak	Guru menggunakan buku teks atau LKS	☒	☐
5	Media digital sederhana	Guru menggunakan PPT atau video YouTube	☐	☒
6	Media berbasis perangkat	Guru menggunakan Chromebook dalam pembelajaran	☐	☒

7	Media berbasis perangkat	Siswa menggunakan Chromebook dalam pembelajaran	☐	☒
---	--------------------------	---	--------------------------	-------------------------------------

Deskripsi Indikator Jenis Media Pembelajaran:

.....

.....

Indikator: Cara Penggunaan Media

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Tahap pendahuluan	Media digunakan pada kegiatan awal pembelajaran	☒	☐
2	Tahap inti	Media digunakan saat penyampaian materi	☒	☐
3	Fungsi media	Media membantu guru menjelaskan materi	☒	☐
4	Fungsi media	Media digunakan untuk latihan atau evaluasi	☒	☐
5	Konsistensi penggunaannya	Media digunakan secara berkelanjutan	☒	☐

Deskripsi Indikator Cara Penggunaan Media:

.....

.....

Indikator: Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Perhatian siswa	Siswa memperhatikan media yang digunakan guru	☒	☐
2	Keaktifan siswa	Siswa terlibat aktif saat media digunakan	☒	☐
3	Respons siswa	Siswa merespons pertanyaan berdasarkan media	☒	☐
4	Interaksi belajar	Media memicu diskusi atau tanya jawab	☐	☒
5	Pemahaman siswa	Media membantu siswa memahami materi PAI	☒	☐

Deskripsi Indikator Aktivitas Belajar Siswa:

.....

.....

Indikator: Kegunaan Media bagi Guru

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Kemudahan penyampaian	Media memudahkan guru menjelaskan materi	☐	☒
2	Pengelolaan kelas	Media membantu pengelolaan kelas	☐	☒
3	Ketercapaian tujuan	Media mendukung tujuan pembelajaran	☒	☐

Deskripsi Indikator Kegunaan Media bagi Guru:

.....

.....

Indikator: Kegunaan Media bagi Siswa

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Pemahaman materi	Media membantu siswa memahami materi	☒	☐
2	Daya tarik	Media membuat pembelajaran menarik	☐	☒
3	Motivasi belajar	Media meningkatkan motivasi belajar	☐	☒
4	Kesesuaian karakteristik	Media sesuai karakteristik siswa	☐	☒

Deskripsi Indikator Kegunaan Media bagi Siswa:

B. Hasil Belajar

Indikator: Pemahaman Materi PAI

No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Kemampuan menjawab	Siswa mampu menjawab pertanyaan guru	☒	☐
2	Menjelaskan kembali	Siswa mampu menjelaskan ulang materi PAI	☐	☒
3	Penyelesaian tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas	☒	☐

Deskripsi Indikator Pemahaman Materi:

Indikator: Sikap dan Partisipasi Belajar

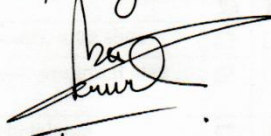
No	Sub-Indikator	Aktivitas Observasi	Ya	Tidak
1	Minat belajar	Siswa menunjukkan antusiasme	☐	☒
2	Fokus belajar	Siswa fokus selama pembelajaran	☐	☒
3	Keaktifan	Siswa aktif bertanya atau menjawab	☒	☐
4	Ketertiban	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib	☒	☐

Deskripsi Indikator Sikap dan Partisipasi:

Catatan Tambahan Observer

Kesimpulan Observasi Awal

Penggunaan Media berupa papan tulis dan juga buku teks dalam waktu lama menyebabkan siswa kurang beres. Belum ada dukungan kanvas media yang lebih interaktif.

Cemp, 10 Januari 2026

observer

Lampiran 2: Angket Kebutuhan Guru PAI

ANGKET KEBUTUHAN GURU PAI

Angket ini disusun dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam proses pembelajaran, terutama terkait penggunaan media digital seperti Canva AI. Informasi yang Bapak/Ibu berikan akan sangat membantu dalam merancang pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta sesuai dengan tantangan dan kebutuhan pembelajaran PAI di sekolah dasar. Oleh karena itu, kami berharap Bapak/Ibu dapat mengisi angket ini dengan jujur, objektif, dan sesuai pengalaman nyata di kelas.

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom angka yang sesuai dengan tingkat persetujuan Bapak/Ibu terhadap pernyataan tersebut.
3. Gunakan skala Likert sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
4. Tidak ada jawaban benar atau salah; jawab berdasarkan kondisi dan pengalaman nyata Bapak/Ibu dalam kegiatan pembelajaran.
5. Pada bagian akhir angket, Bapak/Ibu dapat menuliskan tambahan komentar atau saran terkait kebutuhan media pembelajaran PAI.
6. Semua data akan dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk keperluan pengembangan penelitian/pembelajaran.

Identitas Responden

- Nama Guru : Rickan Junaidi, S.Pd
- Sekolah : SDN 103 Bayang Lebong
- Lama Mengajar : 7 tahun
- Tanggal Pengisian : 10 Januari 2026

A. Kesulitan Guru dalam Mengajar PAI (Terkait Hasil Belajar)

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya mengalami kesulitan mengajarkan materi PAI sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.	☐	☐	☒	☐
2	Saya kesulitan menjelaskan konsep PAI yang abstrak sehingga siswa sulit memahami materi.	☐	☐	☒	☐

3	Saya mengalami kendala dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI.	☐	☐	☒	☐
4	Siswa sering kurang fokus sehingga pencapaian hasil belajar belum optimal.	☐	☐	☒	☐
5	Saya membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar PAI siswa.	☐	☐	☐	☒

B. Kebutuhan Media Berbasis Teknologi

No	Pernyataan	1	2	3	4
6	Saya membutuhkan media berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	☐	☐	☐	☒
7	Media digital dapat membantu saya menjelaskan konsep PAI dengan lebih jelas.	☐	☐	☐	☒
8	Saya memerlukan platform digital untuk membuat materi pembelajaran yang menarik.	☐	☐	☐	☒
9	Saya ingin menggunakan media interaktif seperti video, animasi, atau simulasi dalam pembelajaran PAI.	☐	☐	☒	☐
10	Saya membutuhkan pelatihan untuk memanfaatkan media teknologi dalam mengajar.	☐	☐	☐	☒

C. Kompetensi Guru dalam Penggunaan Canva

No	Pernyataan	1	2	3	4
11	Saya pernah menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran.	☐	☐	☒	☐
12	Saya memahami fitur dasar Canva (template, teks, gambar).	☐	☐	☒	☐
13	Saya mampu membuat presentasi pembelajaran menggunakan Canva.	☐	☐	☒	☐
14	Saya mampu membuat media interaktif di Canva (navigasi, link, elemen interaktif).	☐	☒	☐	☐
15	Saya membutuhkan pelatihan tambahan untuk memaksimalkan penggunaan Canva AI.	☐	☐	☐	☒

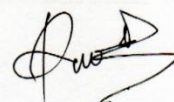
D. Kesesuaian Media Digital yang Pernah Digunakan Sebelumnya

No	Pernyataan	1	2	3	4
16	Media digital yang pernah saya gunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.	☐	☒	☐	☐
17	Media digital yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa.	☐	☒	☐	☐
18	Media digital sebelumnya mudah digunakan oleh siswa.	☐	☒	☐	☐
19	Media digital yang saya gunakan relevan dengan materi PAI.	☐	☐	☒	☐
20	Saya ingin media digital yang lebih interaktif dan modern di masa depan.	☐	☐	☐	☒
21	Media digital yang pernah digunakan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mendalam (deep learning).	☐	☐	☐	☒
22	Media digital sebelumnya kurang variatif dalam menyampaikan materi PAI.	☐	☐	☐	☒
23	Media digital yang digunakan sebelumnya belum memfasilitasi pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila.	☐	☐	☒	☐
24	Media digital yang pernah saya gunakan jarang memuat elemen interaktif.	☐	☐	☒	☐
25	Media digital sebelumnya belum memanfaatkan fitur AI untuk mempermudah penyampaian materi.	☐	☐	☐	☒
26	Media digital sebelumnya tidak sepenuhnya membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.	☐	☐	☒	☐
27	Media digital yang pernah digunakan kurang mendukung diferensiasi pembelajaran.	☐	☐	☒	☐
28	Media digital sebelumnya tidak terintegrasi dengan perangkat sekolah seperti Chromebook.	☐	☐	☐	☒
29	Media digital yang digunakan belum mampu memvisualisasikan konsep abstrak PAI dengan baik.	☐	☐	☒	☐
30	Saya membutuhkan media digital baru yang lebih sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.	☐	☐	☐	☒

Komentar / Saran Tambahan dari Guru

.....

.....



Lampiran 3: Lembar Pedoman Wawancara Guru PAI

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PEMBELAJARAN PAI

A. Identitas Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2026
Waktu : 08.00 - selesai
Tempat : Ruang kelas 5 SP N 103 Rgany Lebong
Nama Responden : Rikan Nuraidi, S.Pd.
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)
Pewawancara : Dzy Lebry Handika

B. Petunjuk Pelaksanaan Wawancara

1. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur.
2. Pewawancara mengajukan pertanyaan sesuai pedoman, namun dapat menggali lebih dalam jika diperlukan.
3. Jawaban responden dicatat secara ringkas, objektif, dan sesuai pernyataan responden.
4. Wawancara bertujuan untuk mengonfirmasi dan memperdalam hasil observasi awal, bukan untuk menilai kinerja guru.
5. Pewawancara menjaga etika, kesantunan, dan kerahasiaan data.

C. Pedoman Pertanyaan Wawancara

Variabel A. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

1. Media apa saja yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PAI?
Media seperti papan tulis, buku, infokus, Youtube
2. Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan media visual seperti gambar, poster, atau slide?
Cukup sering
3. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media audio (misalnya murotal atau rekaman suara)? Dalam situasi apa media tersebut digunakan?
Pernah ketika belajar tentang tajwid dan materi (baca)
4. Apakah media audiovisual seperti video pembelajaran digunakan dalam pembelajaran PAI? Apa alasannya?
Ya, supaya anak lebih mudah mengerti
5. Sejauh mana buku teks atau LKS digunakan sebagai media utama pembelajaran PAI?
Buku paket biasanya digunakan dulu
6. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media digital sederhana seperti PPT atau video YouTube? Mengapa memilih media tersebut?
Ya, pernah seperti youtube, untuk mendukung materi
7. Apakah fasilitas Chromebook tersedia di sekolah dan digunakan dalam pembelajaran PAI?
Tersedia
8. Jika Chromebook tersedia, apakah siswa juga menggunakannya secara langsung saat pembelajaran?
Siswa menggunakannya ketika anak
9. Pada tahap apa saja media biasanya digunakan (pendahuluan, inti, atau penutup)?
Kadang awal, di tengah, dan penutup

10. Apakah media lebih sering digunakan untuk penjelasan materi, latihan, atau evaluasi?
Mengemalkan

Kegunaan Media Pembelajaran

11. Apakah media yang digunakan selama ini membantu Bapak/Ibu dalam menjelaskan materi PAI?
Cukup membantu, tetapi belum maksimal
12. Apakah penggunaan media membantu Bapak/Ibu dalam mengelola kelas?
Maka masih terganggu fokusnya
13. Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang digunakan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI?
Cukup mendukung
14. Apakah media membantu siswa dalam memahami materi PAI?
Sudah membantu
15. Apakah penggunaan media membuat pembelajaran PAI lebih menarik bagi siswa?
Ya lebih menarik
16. Apakah media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
Bisa termotivasi
17. Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa?
Ya sudah cukup sesuai

Variabel B. Hasil Belajar

18. Bagaimana kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait materi PAI selama ini?
Masih perlu peningkatan
19. Apakah siswa mampu menjelaskan kembali materi PAI yang telah dipelajari?
Ya sudah mampu meskipun belum cukup sesuai
20. Bagaimana kualitas hasil tugas siswa dalam pembelajaran PAI?
Masih memerlukan peningkatan
21. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran PAI yang sedang berlangsung?
Sudah berminat, namun belum begitu antusias
22. Apakah siswa dapat fokus selama proses pembelajaran PAI? Jelaskan.
Kadang-kadang fokus
23. Se jauh mana siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran PAI?
Kadang-kadang bertanya tentang intruksi pembelajaran
24. Bagaimana sikap dan kedisiplinan siswa selama mengikuti pembelajaran PAI?
Cukup disiplin

D. Catatan Tambahan Pewawancara

E. Kesimpulan Hasil Wawancara

Siswa memerlukan media pendukung pembelajaran PAI supaya lebih antusias dan meningkatkan hasil belajar

Lampiran 4: Data Angket Kebutuhan Siswa

Data Angket Kebutuhan Siswa (14 Responden)

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	Alisha Kaha	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4
2	David Albar Syahputra	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Dea Monica	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4
4	Fidel Suro Sumarto	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Hafza Enjeila	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2
6	Leo Lapu Lapu Saputra	4	4	4	4	2	2	2	3	4	2	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2
7	Gite Ramadhani	4	4	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
8	Rivaldo	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4
9	Surya Angelina	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4
10	Vania Ganesa Anggrani	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4
11	Veronica	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
12	Vina Putri Levina	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	4	4	4
13	Yulia Karna	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4
14	Yusup Saputra	3	4	2	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Rata-rata (SS-5)		85,7 %	92,9 %	85,7 %	92,9 %	78,6 %	71,4 %	64,3 %	85,7 %	92,9 %	71,4 %	78,6 %	64,3 %	85,7 %	92,9 %	92,9 %	85,7 %	92,9 %	85,7 %	78,6 %	92,9 %	85,7 %	78,6 %	92,9 %	85,7 %	92,9 %	100 %	85,7 %

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Angket ini dibuat untuk mengetahui kebutuhan, minat, serta kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Informasi yang kalian berikan akan sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan, termasuk media digital seperti video, gambar, komik, maupun kuis interaktif. Karena itu, isilah angket ini dengan jujur sesuai pengalaman kalian selama belajar PAI di kelas. Tidak ada jawaban benar atau salah, yang penting adalah pendapat kalian sendiri.

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom emoji yang menunjukkan jawaban kalian.
3. Arti setiap emoji adalah:
 - 1 😡 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 😞 = Tidak Setuju
 - 3 😊 = Setuju
 - 4 😄 = Sangat Setuju
4. Isilah sesuai perasaan dan pengalaman kalian saat belajar PAI.
5. Jawaban kalian akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk membantu memperbaiki pembelajaran di kelas.

Identitas

- Nama :
- Kelas :
- Umur :
- Tanggal :

Petunjuk:

- Berilah tanda centang pada kolom emoji yang dianggap sesuai dengan pertanyaan.
- Untuk butir skala Likert:
 - 1 😡 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 😞 = Tidak Setuju
 - 3 😊 = Setuju
 - 4 😄 = Sangat Setuju

A. Media yang Disukai

No	Pernyataan	1 	2 	3 	4 
1	Saya lebih suka belajar PAI dengan menonton video pendek.	☐	☐	☐	☐
2	Saya suka belajar PAI dengan permainan (kuis) yang seru.	☐	☐	☐	☐
3	Saya merasa lebih mudah mengerti jika melihat gambar atau komik tentang pelajaran.	☐	☐	☐	☐

B. Aktivitas Belajar yang Menarik

No	Pernyataan	1 	2 	3 	4 
4	Saya merasa lebih bersemangat saat belajar dengan permainan atau kuis.	☐	☐	☐	☐
5	Saya lebih mudah mengingat pelajaran ketika kita melakukan praktik langsung.	☐	☐	☐	☐
6	Saya suka jika kami membuat drama kecil atau bercerita tentang contoh cerita Nabi atau akhlak.	☐	☐	☐	☐

C. Kesulitan dalam Memahami Materi PAI

No	Pernyataan	1 	2 	3 	4 
7	Saya kesulitan memahami kata-kata atau istilah baru dalam pelajaran PAI.	☐	☐	☐	☐
8	Saya bingung ketika materi terlalu panjang dijelaskan hanya lewat ceramah.	☐	☐	☐	☐
9	Saya butuh contoh nyata (contoh sehari-hari) agar paham pelajaran PAI.	☐	☐	☐	☐
10	Saya kesulitan mempraktekkan tata cara ibadah karena kurang latihan.	☐	☐	☐	☐

D. Kesiapan Menggunakan Chromebook

No	Pernyataan	1 	2 	3 	4 

11	Saya siap belajar menggunakan Chromebook di kelas bila diberikan.	☐	☐	☐	☐
12	Saya merasa percaya diri mengoperasikan Chromebook untuk mengerjakan tugas sederhana.	☐	☐	☐	☐
13	Saya membutuhkan waktu dan bantuan guru untuk belajar menggunakan Chromebook.	☐	☐	☐	☐
14	Jika disuruh mengerjakan kuis digital, saya siap mencobanya.	☐	☐	☐	☐

E. Hubungan Media dengan Hasil Belajar

No	Pernyataan	1 	2 	3 	4 
15	Jika guru menggunakan media yang saya suka, saya lebih mudah mengerti pelajaran.	☐	☐	☐	☐
16	Saat belajar dengan video atau gambar, saya bisa mengingat pelajaran lebih lama.	☐	☐	☐	☐
17	Kuis cepat membantu saya mengecek apakah saya sudah mengerti materi.	☐	☐	☐	☐
18	Saya suka belajar menggunakan media yang banyak gambar dan warna seperti slide digital.	☐	☐	☐	☐
19	Tampilan media yang rapi dan menarik membantu saya lebih cepat memahami pelajaran.	☐	☐	☐	☐
20	Saya suka jika media pembelajaran memiliki bagian yang bisa diklik (interaktif).	☐	☐	☐	☐
21	Gambar otomatis atau ilustrasi digital membantu saya memahami materi PAI.	☐	☐	☐	☐
22	Saya senang belajar dari slide digital seperti yang guru tampilkan di layar (mirip Canva).	☐	☐	☐	☐

F. Harapan Siswa terhadap Media Baru

No	Pernyataan				
23	Saya ingin media baru yang tampilannya lebih berwarna dan menarik.	☐	☐	☐	☐
24	Saya berharap media baru memiliki banyak gambar agar saya mudah memahami materi.	☐	☐	☐	☐

25	Saya ingin media pembelajaran yang bisa saya klik atau jelajahi sendiri (interaktif).	☐	☐	☐	☐
26	Media baru sebaiknya membuat belajar PAI terasa lebih menyenangkan.	☐	☐	☐	☐
27	Saya ingin media baru membantu saya mengingat materi lebih cepat.	☐	☐	☐	☐

Lampiran 5: Data Analisis CP PAI Kelas V

Rubrik Penilaian Skor Urgensi Media Interaktif

Skor	Makna
1	Sangat rendah, cukup dijelaskan secara verbal
2	Rendah, sesekali membutuhkan contoh
3	Sedang, membutuhkan bantuan media sederhana
4	Tinggi, membutuhkan visualisasi/praktik/konteks
5	Sangat tinggi, sangat membutuhkan media interaktif, simulasi, refleksi, atau pengalaman konkret

Isian Detail Skor Urgensi Tiap Elemen CP

Elemen CP	Fokus Materi CP	Abstraksi Materi	Kebutuhan Visualisasi	Kebutuhan Praktik/Simulasi	Kebutuhan Refleksi Sikap	Keterkaitan Kehidupan Nyata	Total	Skor Urgensi
Akhlaq	Berdoa, tawakal, akhlak kepada teman, tetangga, nonmuslim, hewan, dan tumbuhan	5	5	5	5	5	25	5,0
Fikih	Puasa sunah, zakat, infak, sedekah, hadiah, makanan dan minuman halal-haram	4	5	5	4	5	23	4,6
Al-Qur'an Hadis	Surah pendek, ayat Al-Qur'an, dan hadis	4	4	4	5	5	22	4,4

	tentang keragaman							
Akidah	Asmaulhusna, iman kepada hari akhir, qada dan qadar	5	5	3	4	4	21	4,2
Sejarah Peradaban Islam	Kisah Nabi Muhammad saw. periode Madinah dan khulafaur rasyidin	3	5	3	4	5	20	4,0

Rumus perhitungan:

Skor Urgensi = Total Skor Indikator ÷ 5

Lampiran 6: Surat Penunjukan Validator



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Dr. Ak. Gani no 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id> email: admin@iaincurup.ac.id

SURAT PENUNJUKAN VALIDATOR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa tentang pengajuan validator ahli pada penelitian tesis:

Nama : Ozy Vebry Alandika

NIM : 24871008

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Pascasarjana

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong

Bersama ini kami menunjuk Bapak/Ibu dengan nama-nama berikut:

No	Nama	Status
1	Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd. I.	Validator
2	Dr. Agita Misriani, M.Pd.	Validator
3	Muksal Mina Putra, M.Pd.	Validator

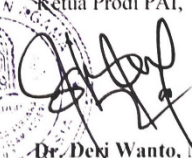
Untuk menjadi validator terhadap produk penelitian mahasiswa tersebut dengan mempertimbangkan kaidah keilmuan serta berpedoman pada ketentuan dan aturan yang berlaku.

Demikian surat penunjukan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rejang Lebong, April 2026

Ketua Prodi PAI,


Dr. Deki Wanto, MA
NIP 19871108 201903 1 004



Scanned with
TapScanner

Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PAI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA AI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI
DI SD NEGERI 103 REJANG LEBONG”

Lembar validasi ini disusun untuk menilai kelayakan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk siswa kelas V. Validasi dari Bapak/Ibu ahli PAI sangat diperlukan agar materi yang digunakan tidak hanya akurat secara syar’i, tetapi juga sesuai dengan capaian pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, serta tujuan pembelajaran PAI di sekolah dasar. Masukan, koreksi, dan penilaian objektif dari Bapak/Ibu akan menjadi dasar utama dalam proses revisi sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara aman, tepat, dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat pada masing-masing aspek penilaian.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom angka 1–4 sesuai tingkat kelayakan materi, dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
3. Bila terdapat bagian yang memerlukan penjelasan tambahan atau perbaikan, silakan menuliskannya pada kolom Catatan Validator.
4. Berikan masukan tambahan secara lebih rinci pada bagian Saran dan Rekomendasi Validator.
5. Isilah bagian Kesimpulan Validator dengan memilih kategori kelayakan sesuai hasil penilaian keseluruhan.
6. Penilaian dan masukan Bapak/Ibu akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan perbaikan media pembelajaran ini.

Identitas Validator

- Nama Validator : Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
- Bidang Keahlian : Materi, Model dan Strategi Pembelajaran SD/MI
- Instansi : IAIN Curup
- Tanggal Validasi : 15-04-2026

A. Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) PAI Kelas V

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
1	Materi sesuai dengan CP/TP pembelajaran PAI kelas V.	☐	☐	☐	✓	
2	Materi mendukung tercapainya	☐	☐	✓	☐	Materi sebaiknya diberikan banyak contoh, mengingat sasaran ini anak kelas V yg berada

	kompetensi yang ditetapkan.					pada kategori Operasional Concrete, sehingga materi perlu dipahami secara konkrit maka hal ini bisa dibuat dalam bentuk contoh-contoh dari makna ayat/teks ayatnya dan berbentuk kontekstual.
3	Materi sudah mencakup konsep utama yang harus dipahami siswa.	☐	☐	☐	✓	Sudah, namun perlu adanya penekanan dr ayat sebagai acuna, cth ayat-ayat tu pelru dipertegas kalimat-kalimat yang memiliki makna terkait contoh dari perbuatan yang ingin dicontohkan pada aktivitas naak.

B. Keakuratan Isi (Kebenaran Materi PAI)

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
4	Materi sesuai dengan ajaran Islam yang benar.	☐	☐	☐	✓	
5	Dalil, hadis, atau rujukan lain disajikan dengan benar.	☐	☐	☐	✓	
6	Tidak terdapat kesalahan konsep atau penyimpangan materi.	☐	☐	☐	✓	

C. Kejelasan Bahasa dan Penyajian Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa kelas V.	☐	☐	✓	☐	.penyajian Bahasa pada anak harus bersifat oeprasional, makas ebaiknya pilih kata kerja operasional yang menunjukkan perbuatan langsung dan terukur serta operasional untuk anak SD.
8	Penyajian materi runtut dan tidak membingungkan.	☐	☐	☐	✓	
9	Istilah-istilah PAI dijelaskan dengan baik dan sesuai konteks.	☐	☐	✓	☐	.masih perlu diberikan penekanan makna dalam ayat, hal ini bsa dilakukan dengan membuat potongan-potongan ayat sehingga makna lebih diingat anak

D. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
----	------------	---	---	---	---	-------------------

10	Materi sesuai dengan usia dan kemampuan berpikir siswa kelas V.	☐	☐	☐	✓	Bisa digunakan tapi tetap harus kata kerja lebih operasional
11	Contoh dan ilustrasi sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa.	☐	☐	✓	☐	Masih perlu disajikan dengan lebih variative Cek soal tes uji kemampuan anak, semua contoh masih level C1 dan C2, sebenarnya soal juga bisa dikembangkan ke arah Hots dengan memberikan soal berbentuk stimulus dari konten kehidupan sehari-hari siswa
12	Materi tidak terlalu abstrak dan dapat dipahami siswa.	☐	☐	☐	✓	

E. Kesesuaian dengan Nilai-Nilai Islam

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
13	Media tidak mengandung konten yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam.	☐	☐	☐	✓	
14	Materi mendorong pembentukan akhlak yang baik.	☐	☐	☐	✓	
15	Contoh perilaku/akhlak yang disajikan sesuai ajaran Islam.	☐	☐	☐	✓	

F. Saran dan Rekomendasi Validator

Masukan untuk perbaikan materi:

Materi yang disajikan secara komprehensif dapat digunakan untuk anak SD/MI. namun perlu dalam memberikan contoh sajian aktivitas sehari-hari yang dekat dengan konteks pengalaman siswa dan realitas kehidupan sehari-hari, gunakan kata kerja operasional yang menunjukkan satu fokus atau tujuan yang akan dikerjakan dalam kegiatan yang disajikan dalam bahan ajar dan analisis Kembali contoh-contoh soal krn ini sudah kelas IV seharusnya bisa dinaikkan lagi variasi soal dengan mengiring anak berpikir kritis.

Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian saya, maka media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI ini dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Layak digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan sementara (butuh perombakan)

Rejang Lebong, 15 April 2026
Validator



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I

198412092011012009

Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA / TEKNOLOGI PENDIDIKAN

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI 103 REJANG LEBONG"

Lembar validasi ini disusun untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI yang dikembangkan sebagai bagian dari penelitian/pengembangan media PAI. Validasi dari Bapak/Ibu ahli sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang baik, interaktif, mudah digunakan, serta sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penilaian objektif dan masukan konstruktif dari Bapak/Ibu ahli akan menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media agar lebih layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian

- Bacalah setiap aspek penilaian dengan cermat pada masing-masing komponen.
- Berikan tanda (✓) pada kolom angka 1–4 sesuai tingkat kelayakan setiap aspek, dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
- Berikan catatan, kritik, atau saran pada kolom yang tersedia untuk setiap aspek yang dianggap perlu diberi penjelasan tambahan.
- Pada bagian akhir, isilah Kesimpulan Validator dengan memilih kategori kelayakan media sesuai hasil penilaian keseluruhan.
- Tuliskan saran atau rekomendasi tambahan pada bagian Saran dan Masukan Ahli untuk mendukung penyempurnaan media.

Identitas Validator

- Nama Validator : MUKSHAL MINA PUTRA
- Institusi : IAW CUKUP
- Bidang Keahlian : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
- Tanggal Validasi : 7 APRIL 2026

A. Tampilan Visual

No	Aspek	1	2	3	4	Catatan
1	Kualitas desain visual (warna, proporsi, kerapian)	☐	☐	☐	☒	
2	Kesesuaian desain dengan karakteristik siswa SD	☐	☐	☐	☒	
3	Keterbacaan teks (ukuran, jenis font, kontras)	☐	☐	☐	☒	

4	Kualitas ilustrasi/gambar Canva AI	☐	☐	☐	☒	
5	Konsistensi estetika antar-slide	☐	☐	☐	☒	

B. Interaktivitas Media Canva AI

No	Aspek	1	2	3	4	Catatan
6	Kejelasan elemen interaktif (tombol, link, navigasi)	☐	☐	☐	☒	
7	Interaktivitas mendukung pemahaman materi	☐	☐	☐	☒	
8	Efektivitas penggunaan hyperlink / navigasi internal	☐	☐	☐	☒	
9	Tanggapan media (feedback) pada aktivitas pengguna	☐	☐	☐	☒	

C. Navigasi dan Alur Media

No	Aspek	1	2	3	4	Catatan
10	Navigasi mudah dipahami pengguna (siswa SD)	☐	☐	☐	☒	
11	Alur tampilan media runtut dan logis	☐	☐	☐	☒	
12	Konsistensi posisi tombol/menu	☐	☐	☐	☒	

D. Konsistensi Desain

No	Aspek	1	2	3	4	Catatan
13	Konsistensi warna dan tema	☐	☐	☐	☒	
14	Konsistensi format teks dan ikon	☐	☐	☐	☒	
15	Konsistensi tampilan antar-slide / halaman	☐	☐	☐	☒	

E. Prinsip Multimedia Learning (Mayer)

No	Prinsip	1	2	3	4	Catatan
16	<i>Coherence</i> : bebas dari elemen yang tidak diperlukan	☐	☐	☒	☐	
17	<i>Signaling</i> : adanya penekanan/penanda visual untuk hal penting	☐	☐	☐	☒	
18	<i>Redundancy</i> : teks dan audio tidak berlebihan	☐	☐	☒	☐	
19	<i>Spatial contiguity</i> : teks dekat dengan gambar yang relevan	☐	☐	☐	☒	

20	<i>Temporal contiguity</i> : elemen terkait muncul berdekatan	☐	☐	☐	☒	
21	<i>Segmenting</i> : penyajian materi terbagi jelas per bagian	☐	☐	☐	☒	
22	<i>Personalization</i> : penggunaan bahasa ramah dan komunikatif	☐	☐	☐	☒	

F. Kemudahan Penggunaan (Usability)

No	Aspek	1	2	3	4	Catatan
23	Media mudah digunakan siswa tanpa bantuan penuh guru	☐	☐	☐	☒	
24	Waktu akses dan kecepatan loading baik	☐	☐	☐	☒	
25	Penggunaan tombol, link, dan animasi mudah dipahami	☐	☐	☐	☒	
26	Media berfungsi baik pada perangkat Chromebook	☐	☐	☐	☐	

G. Saran dan Masukan Ahli

Tuliskan saran perbaikan atau rekomendasi untuk pengembangan media Canva AI:

Anda baik dan dapat digunakan

Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian saya, maka media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI ini dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Layak digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan sementara (butuh perombakan)

Rejang Lebong, 7 April 2026
 Validator


 (Musa M. P. M. P.)

Lampiran 9: Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI 103 REJANG LEBONG”

Lembar validasi ini disusun untuk menilai aspek kebahasaan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk mata pelajaran PAI kelas V. Validasi dari Bapak/Ibu ahli bahasa sangat diperlukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media tersebut telah memenuhi kaidah Bahasa Indonesia, mudah dipahami siswa, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Masukan dan koreksi Bapak/Ibu akan menjadi dasar perbaikan agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian

- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat pada masing-masing aspek kebahasaan.
- Berikan tanda (✓) pada salah satu kolom angka 1–4 sesuai penilaian Bapak/Ibu, dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
- Tuliskan catatan tambahan atau penjelasan penting pada kolom Catatan Validator bila diperlukan sebagai dasar perbaikan bahasa.
- Berikan masukan lebih rinci pada bagian Saran dan Rekomendasi Validator.
- Pada bagian Kesimpulan Validator, pilih salah satu kategori kelayakan yang paling sesuai dengan hasil penilaian keseluruhan.
- Seluruh penilaian dan masukan akan digunakan untuk memperbaiki media agar sesuai standar kebahasaan yang tepat bagi peserta didik sekolah dasar.

Identitas Validator

- Nama Validator : Dr. Agitz Misnani, M.Pd.
- Bidang Keahlian : Bahasa Indonesia
- Instansi : IAIN Cemp
- Tanggal Validasi : 8 April 2026

A. Ketepatan Bahasa

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
1	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	☐	☐	☐	☒	
2	Tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau tata bahasa.	☐	☐	☒	☐	
3	Kalimat disusun secara efektif dan tidak bertele-tele.	☐	☐	☒	☐	

B. Keterbacaan dan Kejelasan Bahasa

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
4	Bahasa mudah dibaca oleh siswa kelas V.	☐	☐	☐	☒	
5	Kalimat disajikan dengan tingkat kompleksitas yang sesuai.	☐	☐	☐	☒	
6	Istilah PAI dijelaskan dengan jelas dan tidak membingungkan.	☐	☐	☐	☒	

C. Kesesuaian Bahasa dengan Perkembangan Peserta Didik

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
7	Pilihan kata sesuai dengan usia dan kemampuan berpikir siswa kelas V.	☐	☐	☐	☒	
8	Penjelasan tidak terlalu abstrak bagi siswa.	☐	☐	☐	☒	
9	Bahasa yang digunakan menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa.	☐	☐	☐	☒	

D. Keefektifan Penyampaian Pesan

No	Pernyataan	1	2	3	4	Catatan Validator
10	Bahasa membantu menyampaikan pesan secara jelas dan tepat sasaran.	☐	☐	☐	☒	
11	Teks mendukung pemahaman siswa terhadap materi PAI.	☐	☐	☐	☒	
12	Struktur kalimat dan paragraf rapi sehingga mudah dipahami.	☐	☐	☐	☒	

E. Saran dan Rekomendasi Validator

Masukan untuk perbaikan bahasa pada media:

Dapat digunakan untuk penelitian

Kesimpulan Validator

Berdasarkan penilaian saya, maka media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI ini dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
☐ Layak digunakan dengan revisi besar
☐ Tidak layak digunakan sementara (butuh perombakan)

Rejang Lebong, 8 April 2026
 Validator


 (Dr. Agita Misriani M.Pd.)

Lampiran 10: Instrumen Kepraktisan Media Canva AI – Respon Guru

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS MEDIA CANVA AI – RESPON GURU

Instrumen ini merupakan angket yang dirancang untuk mengukur tingkat **praktikalitas (kemudahan dan kepraktisan)** dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI. Penilaian praktikalitas ini didasarkan pada pengalaman Bapak/Ibu Guru dalam menggunakan media tersebut selama proses uji coba terbatas di kelas V. Masukan yang diberikan melalui instrumen ini akan sangat penting sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media agar layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Petunjuk Pengisian

Mohon perhatikan petunjuk pengisian berikut sebelum mengisi lembar instrumen:

1. Isi Data Diri: Mohon lengkapi bagian identitas guru (Nama Guru, Kelas Uji Coba, dan Tanggal) pada kolom yang tersedia di awal instrumen.
2. Bacalah Pernyataan: Baca dan pahami setiap pernyataan pada butir A, B, C, dan D dengan cermat.
3. Pilih Skala Penilaian: Berikan penilaian Bapak/Ibu Guru terhadap setiap pernyataan dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada salah satu kotak skala yang tersedia (1, 2, 3, atau 4).
4. Pedoman Skala:
 - o 4 = Sangat Praktis
 - o 3 = Praktis
 - o 2 = Kurang Praktis
 - o 1 = Tidak Praktis
5. Catatan Khusus: Jika ada hal yang perlu disampaikan terkait butir pernyataan (misalnya alasan penilaian atau rincian masalah), silakan tuliskan pada kolom Catatan yang tersedia di setiap butir.
6. Saran dan Masukan: Pada bagian E, mohon berikan saran dan rekomendasi secara umum mengenai perbaikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI ini.

Identitas Guru

- Nama Guru : *Rizka Nurul Huda, S.Pd*
- Mata Pelajaran : PAI
- Kelas Uji Coba : V
- Tanggal : *10 April 2024*

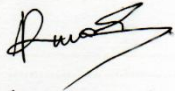
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	Catatan
A. Kemudahan Penggunaan						
1	Media mudah digunakan oleh guru	☐	☐	☐	☒	
2	Guru dapat memahami fitur media dengan cepat	☐	☐	☒	☐	
3	Media mudah dioperasikan saat pembelajaran	☐	☐	☐	☒	

B. Tampilan Media						
4	Tampilan media menarik	☐	☐	☐	☒	
5	Kombinasi warna dan desain sesuai	☐	☐	☐	☒	
6	Teks mudah dibaca	☐	☐	☐	☒	
C. Navigasi dan Interaktivitas						
7	Navigasi mudah dipahami	☐	☐	☐	☒	
8	Tombol dan menu berfungsi dengan baik	☐	☐	☒	☐	
9	Media memberikan respon/feedback	☐	☐	☒	☐	
D. Kesesuaian dengan Pembelajaran						
10	Media sesuai dengan materi PAI	☐	☐	☐	☒	
11	Media membantu menjelaskan materi	☐	☐	☐	☒	
12	Media sesuai dengan karakter siswa SD	☐	☐	☒	☐	
E. Kebermanfaatan Media						
13	Media membantu meningkatkan minat belajar siswa	☐	☐	☐	☒	
14	Media membuat pembelajaran lebih efektif	☐	☐	☐	☒	
15	Media memudahkan guru dalam mengajar	☐	☐	☒	☐	

F. Saran dan Masukan Guru

Tuliskan saran atau rekomendasi untuk perbaikan media:

Untuk selanjutnya diberi prompt pembuatan media


Ruskan Junaidi, S.Pd
Nip 1991 0717 2024 211030

Lampiran 11: Instrumen Kepraktisan Media Canva AI – Respon Siswa

Data Respon Siswa Praktikaltas Media Canva AI (14 Responden)

Keterangan aspek:

- Kenudahan Penggunaan = Butir 1-3
- Tamplilan Media = Butir 4-6
- Interaktivitas = Butir 7-9
- Kebermanfaatan = Butir 10-12

Skor:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

No	Nama Siswa	1	2	3	Jumlah A			4	5	6	Jumlah B			7	8	9	Jumlah C			10	11	12	Jumlah D			Total
1	Alisah Kaila	3	3	4	10			4	3	4	11			4	3	4	11			3	3	4	10			42
2	David Akbar Syahputra	4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			44
3	Dea Monica	4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			3	4	3	10			43
4	Fidel Sutrio Sumanto	3	3	4	10			3	3	4	10			4	3	4	11			3	3	4	10			41
5	Haftza Enjelita	4	3	4	11			4	4	4	12			4	3	4	11			4	3	4	11			45
6	Leo Lapino Saputra	3	3	4	10			4	3	4	11			4	3	4	11			3	3	4	10			42
7	Gite Ramadani	4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			3	4	3	10			43
8	Revaldo	3	3	4	10			3	3	4	10			3	3	4	10			3	3	4	10			40
9	Sintya Anjelina	4	3	4	11			4	4	4	12			4	3	4	11			4	3	4	11			45
10	Vania Ganesa Anggraini	3	3	4	10			4	3	4	11			4	3	4	11			3	3	4	10			42
11	Vebianca	4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			3	4	3	10			43
12	Vita Putri Levista	3	3	4	10			3	3	4	10			4	3	4	11			3	3	4	10			41
13	Yulia Kartika	3	3	4	10			4	3	4	11			4	3	4	11			3	3	4	10			42
14	Yusup Saputra	4	3	4	11			4	3	4	11			4	3	4	11			3	4	3	10			43
Total					147						153						153						143			596

ANGKET RESPON SISWA – PRAKTIKALITAS MEDIA CANVA AI

Angket ini adalah alat yang dirancang untuk mengumpulkan data tentang respons dan pengalaman kalian sebagai siswa Kelas V setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI. Tujuan utama instrumen ini adalah untuk menilai tingkat kepraktisan media dari sudut pandang kalian, meliputi kemenarikan media, kemudahan memahami materi, tingkat keterlibatan, dan motivasi belajar. Pendapat jujur kalian sangat berharga sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran ini.

Petunjuk Pengisian

Mohon perhatikan petunjuk pengisian berikut:

1. Isi Data Diri: Tulis Nama, Umur, dan Tanggal pengisian pada kolom yang tersedia di awal angket.
2. Bacalah Pernyataan: Baca dan pahami setiap pernyataan pada bagian A, B, C, dan D dengan cermat.
3. Pilih Jawaban: Berikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kotak emoji yang paling sesuai dengan perasaan dan pendapat kalian setelah menggunakan media ini.
4. Pahami Skala Emoji:
 - 😄 = Sangat Setuju: Kalian merasa sangat sesuai/sangat suka dengan pernyataan tersebut.
 - 😊 = Setuju: Kalian merasa sesuai/suka dengan pernyataan tersebut.
 - 😐 = Tidak Setuju: Kalian merasa tidak sesuai/tidak suka dengan pernyataan tersebut.
 - 😞 = Sangat Tidak Setuju: Kalian merasa sangat tidak sesuai/sangat tidak suka dengan pernyataan tersebut.
5. Berikan Saran: Pada bagian E, silakan tuliskan saran atau pendapat kalian untuk membantu perbaikan media ini menjadi lebih baik lagi.

Identitas Siswa

- Nama :
- Kelas : V
- Umur :
- Tanggal :

A. Kemenarikan Media

No	Pernyataan	😄	😊	😐	😞
1	Media Canva AI terlihat menarik dan penuh warna.	☐	☐	☐	☐
2	Saya suka gambar dan tampilan yang ada pada media ini.	☐	☐	☐	☐
3	Media ini membuat saya penasaran dan ingin melihat lebih banyak.	☐	☐	☐	☐

B. Kemudahan Memahami Materi

No	Pernyataan	😄	😊	😐	😞
4	Saya lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media ini.	☐	☐	☐	☐

5	Gambar dan teks dalam media membantu saya lebih paham.	☐	☐	☐	☐
6	Penjelasan dalam media tidak membingungkan.	☐	☐	☐	☐

C. Tingkat Keterlibatan Siswa

No	Pernyataan				
7	Saya merasa terlibat saat menggunakan media ini.	☐	☐	☐	☐
8	Saya mengikuti setiap instruksi yang ada dalam media.	☐	☐	☐	☐
9	Saya tertarik mengikuti kegiatan atau kuis di dalam media.	☐	☐	☐	☐

D. Rasa Senang / Motivasi Belajar

No	Pernyataan				
10	Media ini membuat saya lebih semangat belajar.	☐	☐	☐	☐
11	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media ini.	☐	☐	☐	☐
12	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi pada pelajaran berikutnya.	☐	☐	☐	☐

E. Saran dari Siswa

Tuliskan saran atau pendapatmu tentang media ini:

.....

.....

.....

Rejang Lebong, April 2026
Responden,

.....

Lampiran 12: Soal Pretest dan Posttest Beserta Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban	Level Kognitif
1	Apa arti dari Ukhuwah Islamiyah? A. Berkumpul di masjid B. Persaudaraan sesama muslim di seluruh dunia C. Peraturan sekolah D. Jenis ibadah khusus	B	C1
2	Berikut ini manakah contoh sikap mempererat persaudaraan? A. Mengejek teman yang berbeda B. Saling membantu dan tidak mengejek C. Menjauhi teman yang berbeda agama D. Tidak peduli dengan teman	B	C2
3	Apa batasan saat berteman dengan teman berbeda agama? A. Tidak boleh bermain bersama B. Tetap menjaga shalat, tidak ikut ibadah agama lain, dan tidak makan makanan haram C. Tidak boleh berdoa D. Tidak boleh bercerita	B	C2
4	Sebutkan dua hikmah memiliki banyak teman! A. Tidak ada hikmahnya B. Hidup rukun dan belajar menghargai perbedaan C. Tidak perlu banyak teman D. Menjadi sibuk dengan bermain	B	C2
5	Cara terbaik menyelesaikan perselisihan dengan teman adalah... A. Tidak mau berbicara B. Sabar, bicara baik-baik, minta maaf dan memaafkan C. Lapor ke semua orang D. Membiarkan keadaan semakin memburuk	B	C3
6	Teman kamu yang berbeda agama mengajak bermain tetapi jam shalat Dzuhur. Apa yang kamu lakukan? A. Langsung bermain dan melupakan shalat B. Mengatakan bahwa kamu akan shalat dulu, kemudian akan bermain bersama C. Tidak mau bermain D. Pulang saja	B	C3
7	Teman yang tidak beragama Islam mengundang ulang tahun. Ibu takut ada makanan yang tidak halal. Apa sikap yang tepat? A. Menolak dengan tegas B. Bertanya kepada ibu tentang acara tersebut dan melihat apakah makanannya halal atau tidak C. Pergi tanpa memberi tahu D. Memberitahu teman bahwa kamu tidak mau datang	B	C3
8	Jika semua siswa di kelas saling menolong tanpa membedakan agama, apa yang akan terjadi? A. Kelas menjadi berantakan B. Kelas menjadi rukun dan semua siswa merasa diterima C. Guru menjadi bingung D. Tidak ada perubahan	B	C4

9	Mengapa Indonesia memiliki perayaan untuk semua agama seperti Lebaran, Natal, dan lainnya? A. Agar semua orang menjadi satu agama B. Untuk menghargai dan mengakui semua agama sehingga semua merasa termasuk dalam bangsa Indonesia C. Hanya sekadar perayaan tanpa makna khusus D. Alasan yang tidak diketahui	B	C4
10	Apa yang dimaksud dengan "Bhinneka Tunggal Ika"? A. Berbeda-beda tapi tetap satu B. Semua harus sama C. Tidak boleh berkumpul D. Hanya untuk orang dewasa	A	C1
11	Di kelas lima, ada kelompok anak yang hanya main dengan agama yang sama. Mereka mengatakan bahwa itu lebih mudah daripada harus mengurus perbedaan. Apa masalah dengan logika mereka? A. Tidak ada masalah, memang lebih mudah begitu B. Mereka tidak menyadari bahwa mudah sekarang akan membuat mereka sulit di masa depan, dan mereka melewatkan kesempatan belajar tentang keberagaman C. Agama memang harus terpisah saja D. Masalah terjadi hanya jika ada guru yang memarahi	B	C4
12	Sinta datang ke sekolah baru. Di hari pertama, Ahmad mengajak dia bermain dengan teman-temannya yang berbeda agama. Sebulan kemudian, Sinta jadi lebih percaya diri. Apa faktor terpenting yang membuat perubahan ini terjadi? A. Sekolahnya yang bagus B. Ahmad memberikan kesempatan dan lingkungan di mana Sinta merasa diterima tanpa syarat C. Guru yang mengajar dengan baik D. Kebetulan semata	B	C4
13	Guru PAI kamu menceritakan bahwa Rasulullah ﷺ punya tetangga non-Muslim yang dia hormati. Menurutmu, Mengapa Rasulullah ﷺ bisa berbuat demikian? A. Karena itu adalah hukum Islam B. Karena Rasulullah ﷺ memahami bahwa berbuat baik kepada semua orang adalah cara mengajarkan Islam yang paling efektif, bukan dengan paksaan C. Karena tidak ada perintah untuk membenci mereka D. Karena lingkungan Madinah yang memaksa	B	C4
14	Jika semua anak Indonesia belajar untuk berteman tanpa membedakan agama sejak kelas lima, apa dampak terbesar bagi negara lima belas tahun ke depan? A. Indonesia akan kaya B. Akan ada lebih sedikit konflik sosial karena pemimpinnya terlatih untuk memahami dan	B	C5

	menghormati perbedaan sejak kecil C. Tidak ada dampak khusus D. Semua orang akan menjadi satu agama		
15	Budi dan Roni adalah teman baik berbeda agama. Budi tanya: “Kenapa kamu harus shalat lima waktu? Itu tidak perlu untuk berteman baik.” Apa jawaban Roni yang menunjukkan dia pemimpin toleran? A. Karena guru menyuruh B. Karena saya berbeda dengan kamu, dan perbedaan itu bukan alasan untuk tidak berteman. Shalat penting untuk saya seperti tidur penting untuk semua orang, bukan soal agama saja tapi soal jati diri C. Karena agama mengharuskan D. Roni tidak perlu menjawab	B	C5
16	Sekolahmu akan mengadakan hari besar agama-agama. Kamu diminta merancang acara supaya semua siswa merasa dihormati. Apa struktur acara yang paling adil? A. Hanya fokus pada agama mayoritas saja B. Setiap agama dapat tempat dan waktu yang sama untuk menampilkan budayanya. Ada booth makanan halal dan khas. Ada ruang ibadat untuk setiap agama. Semua siswa belajar sedikit tentang agama lain C. Tidak usah ada acara spesial agama D. Hanya acara agama Islam saja	B	C6
17	Ada anak yang bilang: “Saya berteman dengan orang berbeda agama, tapi saya tidak percaya agama mereka benar.” Apakah ini sudah bertoleransi? Mengapa? A. Ya, sudah bertoleransi B. Belum sepenuhnya. Toleransi sejati adalah menghormati hak orang lain untuk percaya berbeda tanpa perlu percaya hal yang sama, tetapi tetap merawat persahabatan dengan jujur dan hormat C. Tidak pernah bisa bertoleransi jika beda agama D. Tidak perlu peduli tentang agama di sekolah	B	C5
18	Bayangkan kamu adalah peneliti yang melihat kelompok siswa A (cuma main dengan agama sama) dan kelompok B (main dengan berbagai agama). Lima tahun ke depan, kelompok mana yang lebih unggul dalam keterampilan sosial dan leadership? Mengapa? A. Kelompok A, karena lebih sederhana B. Kelompok B, karena mereka terlatih mengendalikan emosi, memahami berbagai perspektif, berkompromi, dan memimpin dengan inklusivitas C. Sama-sama unggul D. Tidak bisa diprediksi	B	C6
19	Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki teman berbeda agama memiliki skor lebih tinggi dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Teori apa yang paling menjelaskan fenomena ini? A. Guru PKn yang lebih baik mengajar sekolah itu B. Anak-anak itu	B	C4

	punya pengalaman langsung dengan keberagaman, jadi teori tentang persatuan dan toleransi menjadi nyata dan lebih mudah dipahami C. Kebetulan semata D. Agama tidak berpengaruh pada pembelajaran		
20	Kamu melihat di media sosial ada posting yang mengatakan agama tertentu itu tidak baik. Salah satu temanmu yang berbeda agama lihat posting itu dan jadi sedih. Apa yang paling penting kamu lakukan? Dan mengapa? A. Diam dan tidak peduli B. Beri komentar “itu salah”, lalu tunjukkan kepada temanmu bahwa itu hanya pendapat satu orang. Ajak temanmu untuk fokus pada hubungan baik kalian yang nyata, dan jika perlu laporkan post itu C. Bilang kepada temanmu bahwa internet penuh dengan hal jelek D. Percaya pada posting itu	B	C5

Data Jawaban Pretest Siswa Kelas 5 SD Negeri 103 Rejang Lebong

Keterangan:

- Jawaban benar diberi skor 5.
- Jumlah soal = 20.

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Nilai
1	Alisah Kaila	B	B	C	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	C	C	B	B	B	B	C	70
2	David Akbar Syahputra	B	B	B	B	B	C	B	B	B	A	B	B	B	B	C	D	B	B	B	D	70
3	Dea Monica	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	D	B	C	B	C	B	C	70
4	Fidel Sutrio Sumanto	B	C	B	B	B	B	B	B	A	A	C	B	B	C	D	B	C	D	B	C	65
5	Haftza Enjelita	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	C	B	D	C	B	B	D	70
6	Leo Lapino Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	D	C	B	B	D	B	C	70
7	Gite Ramadhani	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	C	D	B	C	B	B	D	70
8	Revaldo	B	B	B	C	B	B	B	B	A	A	D	C	B	D	C	B	B	C	B	C	65
9	Sintya Angelina	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	C	B	D	C	B	B	D	70
10	Vania Ganesa Anggraini	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	D	C	B	B	D	B	C	70
11	Vebianca	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	C	D	B	C	B	B	D	70
12	Vita Putri Levista	B	B	B	B	D	B	B	B	A	A	C	D	B	C	D	B	C	B	B	C	65
13	Yulia Kartika	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	D	B	C	B	D	B	C	70
14	Yusup Saputra	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	C	D	B	C	B	B	D	70

Lampiran 13: Data Hasil Pretest dan Posttest

Data Hasil Posttest Sheet Canva AI

type	section	response	student_name	score	max_score	percentage	created_at
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 100/100 (100%)	cek soal	100	100	100	2026-04-16T18:59:00.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 100/100 (100%)	alisis kaila	80	100	80	2026-04-18T10:12:03.400Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	david akbar syahputra	80	100	80	2026-04-18T10:04:25.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 90/100 (90%)	dea monica	90	100	90	2026-04-18T10:08:14.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 75/100 (75%)	Fidel Sutrio Sumanto	75	100	75	2026-04-18T10:12:41.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	hafiza enjella	80	100	80	2026-04-18T10:16:08.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 90/100 (90%)	Leo Lapino Saputra	90	100	90	2026-04-18T10:20:56.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 90/100 (90%)	gite ramadhani	90	100	90	2026-04-18T10:25:11.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 75/100 (75%)	Revaldo	75	100	75	2026-04-18T10:29:39.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	Sintya Anjelina	80	100	80	2026-04-18T10:33:27.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	Vania Ganesa Anggraini	80	100	80	2026-04-18T10:37:42.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	Veblanca	80	100	80	2026-04-18T10:41:18.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 75/100 (75%)	Vita Putri Levista	75	100	75	2026-04-18T10:45:55.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	Yulia Kartika	80	100	80	2026-04-18T10:49:36.224Z
quiz_result	Kuis Interaktif - Senangnya Berteman	Skor: 80/100 (80%)	Yusup Saputra	80	100	80	2026-04-18T10:54:04.224Z

Lampiran 14: Data Pretest dan Posttest Ranah Psikomotorik

Rekap Data Pretest Ranah Psikomotorik

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Alisah Kaia	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	24	55	Kurang
2	David Akbar Syahputra	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	25	57	Cukup
3	Dea Monica	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	26	59	Cukup
4	Fidel Sutrio Sumanto	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	27	61	Cukup
5	Haifa Enjelita	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	28	64	Cukup
6	Leo Lapino Saputra	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	29	66	Cukup
7	Gite Ramadhani	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	25	57	Cukup
8	Revaldo	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	30	68	Baik
9	Sintya Anjelina	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	27	61	Cukup
10	Vania Ganesa Angraini	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	26	59	Cukup
11	Vebianca	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	28	64	Cukup
12	Vita Putri Levista	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	29	66	Cukup
13	Yulia Kartika	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	27	61	Cukup
14	Yusup Saputra	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	30	68	Baik

Rekap Data Posttest Ranah Psikomotorik

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Alisah Kaila	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	33	76	Baik
2	David Akbar Syahputra	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	34	78	Baik
3	Dea Monica	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	36	82	Baik
4	Fidel Sutrio Sumanto	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	37	84	Baik
5	Haifa Enjelita	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	86	Sangat Baik
6	Leo Lapino Saputra	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	39	88	Sangat Baik
7	Gite Ramadhani	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	35	79	Baik
8	Revaldo	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40	90	Sangat Baik
9	Sintya Anjelina	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	36	83	Baik
10	Vania Ganesa Angraini	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	36	81	Baik
11	Vebianca	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	87	Sangat Baik
12	Vita Putri Levista	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	39	89	Sangat Baik
13	Yulia Karika	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	37	84	Baik
14	Yusup Saputra	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40	90	Sangat Baik

Lampiran 15: Rekap Hasil Pretest dan Posttest Ranah Afektif

Tabel Data Skor Pretest Ranah Afektif

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Alisah Katia	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	30	58	Cukup
2	David Akbar Syahputra	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	31	60	Cukup
3	Dea Monica	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	32	62	Cukup
4	Fidel Sutrio Sumanto	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	33	64	Cukup
5	Haftza Enjelita	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	34	66	Cukup
6	Leo Lapino Saputra	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	35	68	Cukup
7	Gite Ramadhani	2	2	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	32	61	Cukup
8	Revaldo	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	36	69	Cukup
9	Sintya Anjelina	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	33	63	Cukup
10	Vania Ganesa Anggraini	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	32	62	Cukup
11	Vebianca	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	35	67	Cukup
12	Vita Putri Levista	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	35	68	Cukup
13	Yulia Kartika	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	33	64	Cukup
14	Yusup Saputra	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	36	69	Cukup

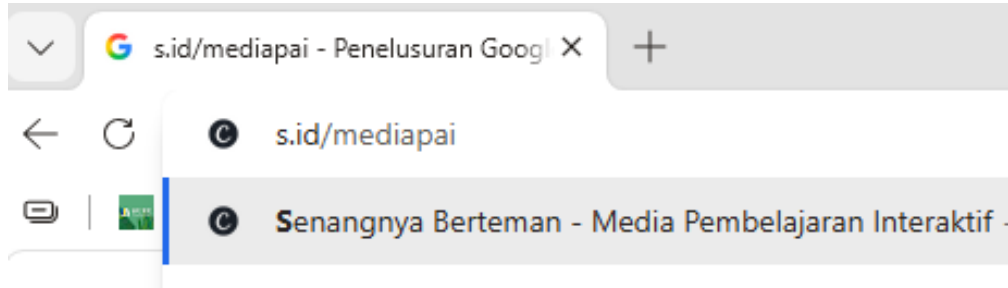
Tabel Data Skor Posttest Ramah Afektif

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Alisah Kaita	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	41	78	Baik
2	David Akbar Syahputra	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	42	80	Baik
3	Dea Monica	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	43	83	Baik
4	Fidel Sutrio Sumanto	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	44	84	Baik
5	Haftiza Enjelita	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	45	87	Sangat Baik
6	Leo Lapino Saputra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	88	Sangat Baik
7	Gite Ramadhani	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	42	81	Baik
8	Revaldo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47	90	Sangat Baik
9	Sintya Anjelina	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	44	84	Baik
10	Vania Granesa Angraeni	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	43	82	Baik
11	Veblanca	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	88	Sangat Baik
12	Vita Putri Levista	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	89	Sangat Baik
13	Yulia Kartika	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	44	85	Baik
14	Yusup Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47	90	Sangat Baik

Lampiran 16: Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Berikut Adalah Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI menggunakan Chromebook:

1. Nyalakan Chromebook dan pastikan perangkat sudah terkoneksi dengan internet.
2. Kunjungi browser Chrome, Edge, atau Firefox, lalu masukkan url s.id/mediapai seperti gambar berikut:



3. Setelah terbuka, maka akan muncul halaman beranda seperti ini:



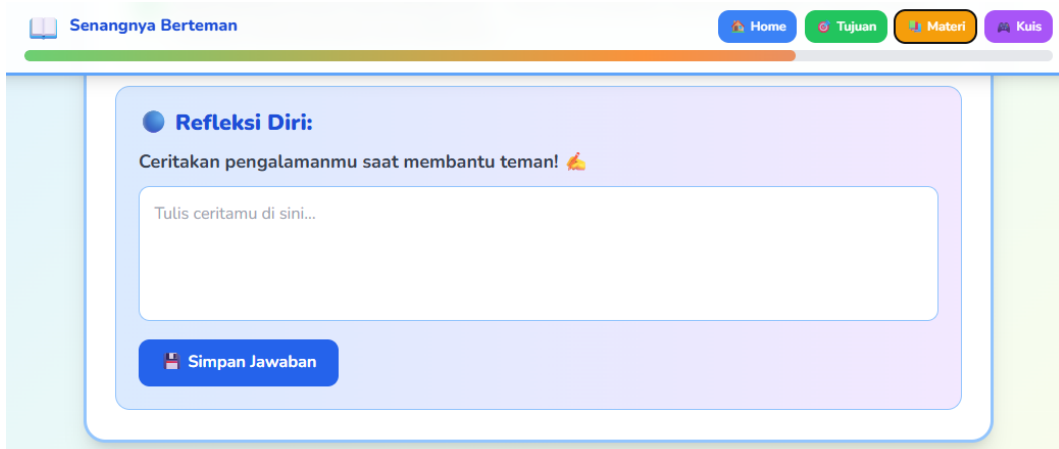
4. Silakan akses menu tujuan pada pojok kanan atas sebelum memulai pembelajaran:



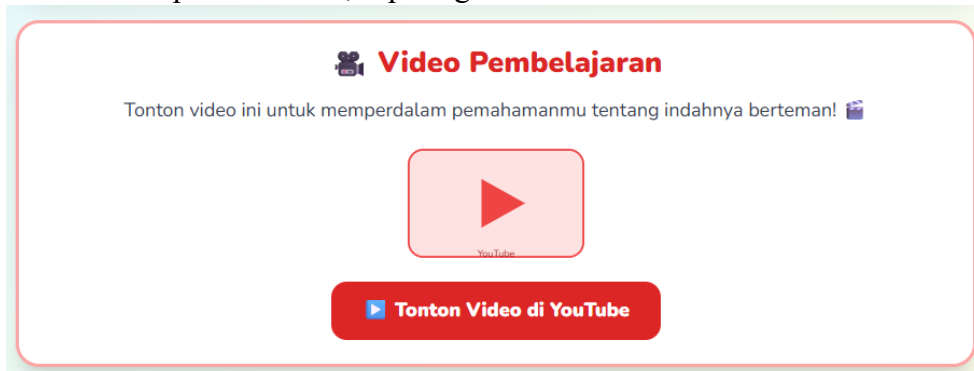
5. Saat mengklik menu materi, akan muncul 3 sub bab materi pembelajaran seperti gambar berikut:



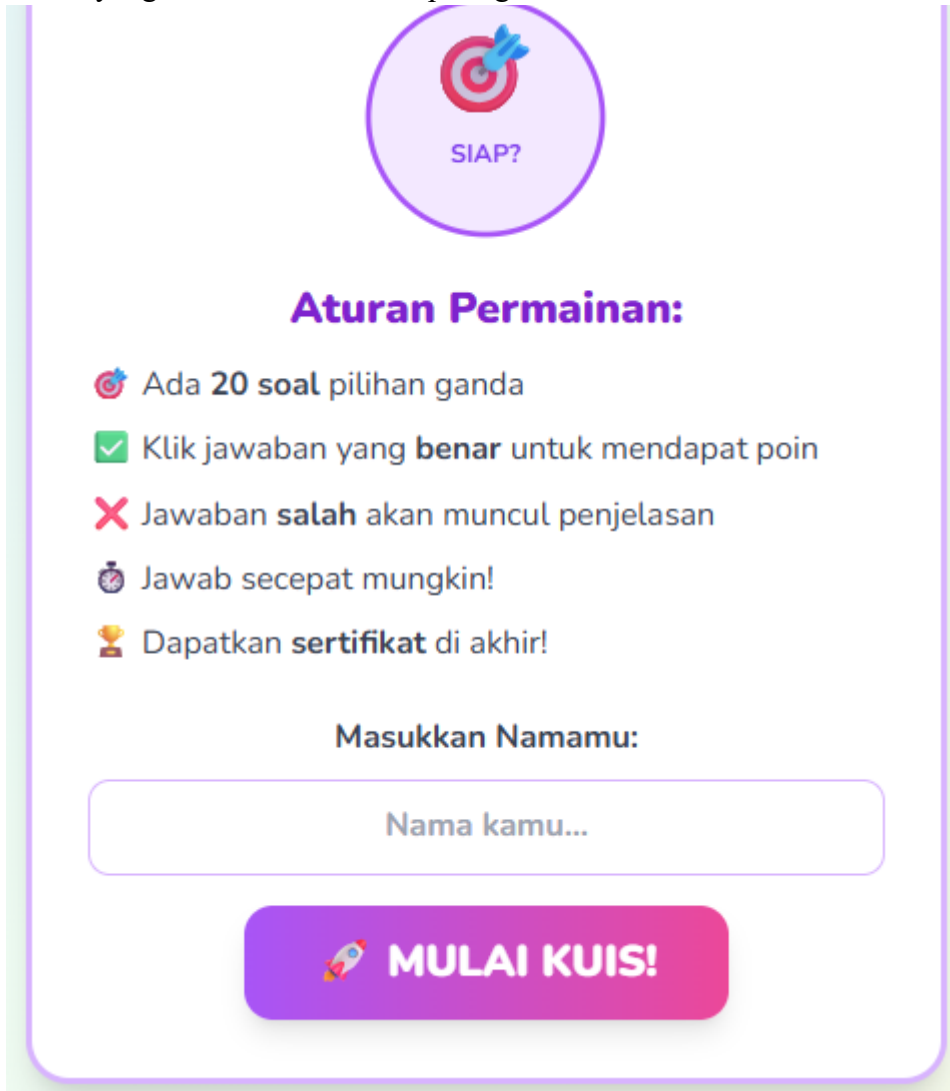
6. Pada akhir materi setiap sub bab tersedia kolom refleksi diri yang isian langsung tersimpan di Canva Sheet. Guru bisa mengarahkan siswa untuk mengisinya, seperti tampilan berikut:



7. Tersedia pula tombol tonton video pembelajaran yang nantinya akan diarahkan ke YouTube pada tab baru, seperti gambar berikut:



8. Untuk memulai evaluasi berbasis kuis, silakan klik menu kuis, isi nama pada kolom yang sudah disediakan, seperti gambar berikut:



SIAP?

Aturan Permainan:

- 🎯 Ada **20 soal** pilihan ganda
- ✅ Klik jawaban yang **benar** untuk mendapat poin
- ❌ Jawaban **salah** akan muncul penjelasan
- 🕒 Jawab secepat mungkin!
- 🏆 Dapatkan **sertifikat** di akhir!

Masukkan Namamu:

 **MULAI KUIS!**

9. Setelah berhasil mengerjakan kuis, siswa akan mendapat sertifikat yang berisi keterangan berupa nama dan nilai.

Lampiran 17: Surat-surat Penelitian

SK Pembimbing Tesis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP PROGRAM PASCASARJANA

Jl. dr. Ak Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website : www.pascasarjana.iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP Nomor : 862 Tahun 2025

Tentang PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN TESIS PROGRAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PASCASARJANA (S2) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan Tesis mahasiswa, perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai Pembimbing I dan II;
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor B.II/3/15447/2018 tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Curup Periode 2022-2026;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6271 Tanggal 05 November 2014 tentang Izin Penyelenggaraan Program Pascasarjana (S2) Pada STAIN Curup;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 1195/In.34/R/Kp.07.05/09/2023 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana IAIN Curup.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan

Saudara:

- Pertama** : 1. **Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd** 19720704 200003 1 004
2. **Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I., M.A** 19810417 202012 1 001

Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan Tesis mahasiswa:

NAMA : Ozy Vebry Alandika
NIM : 24871008
JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD negeri 103 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses Bimbingan dengan Pembimbing I dan Pembimbing II dilakukan 10 kali dan dapat dibuktikan dengan Kartu Bimbingan Tesis;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten Tesis. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah Tesis tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.



Tembusan

1. Rektor IAIN Curup;
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kasubag TU Pascasarjana IAIN Curup;
4. Kepala Perpustakaan IAIN Curup;
5. Pembimbing I dan II;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;
7. Arsip Pascasarjana IAIN Curup.

Surat Izin Penelitian dari PTSP



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN

Nomor: 503/291227953/IP/DPMPTSP/XII/2025

TENTANG PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Kesbangpol Nomor : **070/529/Bid. III/BKBP/2025** tanggal -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : OZY VEBRY ALANDIKA

NIM : 24871008

Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM/ PASCASARJANA

Judul Proposal Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA AI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI 103 REJANG LEBONG**

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 103 REJANG LEBONG

Waktu Penelitian : 2025-12-23 s/d 2026-07-23

Pernanggung Jawab : DIREKTUR PASCASARJANA IAIN CURUP

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengidahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 29 Desember 2025

**PLT KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN REJANG LEBONG**



DONAFRISAL, S.Sos
Pembina
NIP. 19730109 200212 1 002



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

Surat Keterangan Penelitian dari Satuan Pendidikan



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 103 REJANG LEBONG**

Alamat : Jl. Dr Ak Gani Desa Pahlawan, Kec. Curup Utara
E-mail : sdn103rl@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/31/SDN.103/RL/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Sribudi, S.Pd. Sd
NIP : 196908251988032002
Pangkat/Golongan : Pembina Utama IVc
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 103 Rejang Lebong

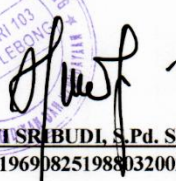
dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Ozy Vebry Alandika
NIM : 24871008
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Pascasarjana
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI
untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri 103
Rejang Lebong

telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan tesis tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 103 Rejang Lebong, yang dilaksanakan pada tanggal 07 Januari 2026 – 25 April 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 13 Mei 2026
Kepala Sekolah,


DEWI SRIBUDI, S.Pd. SD
NIP. 196908251988032002

Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian



Kegiatan Observasi Awal Bersama Guru PAI SD N 103 Rejang Lebong



Guru PAI Mengisi Angket Kebutuhan Guru



Wawancara dengan Guru PAI SD Negeri 103 Rejang Lebong



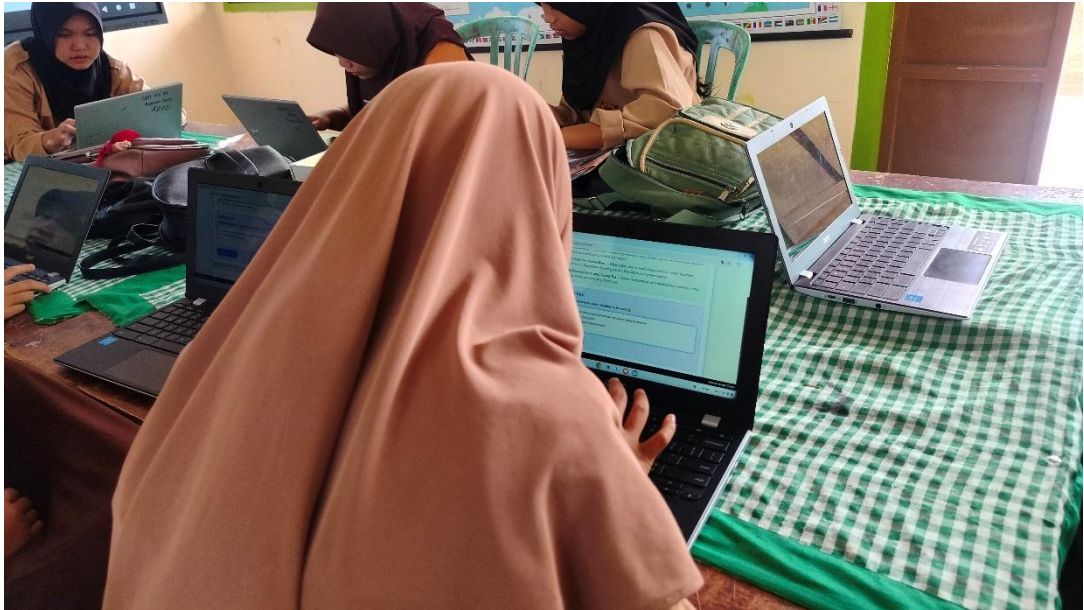
Pengisian Angket Kebutuhan Siswa



Kegiatan Pretest



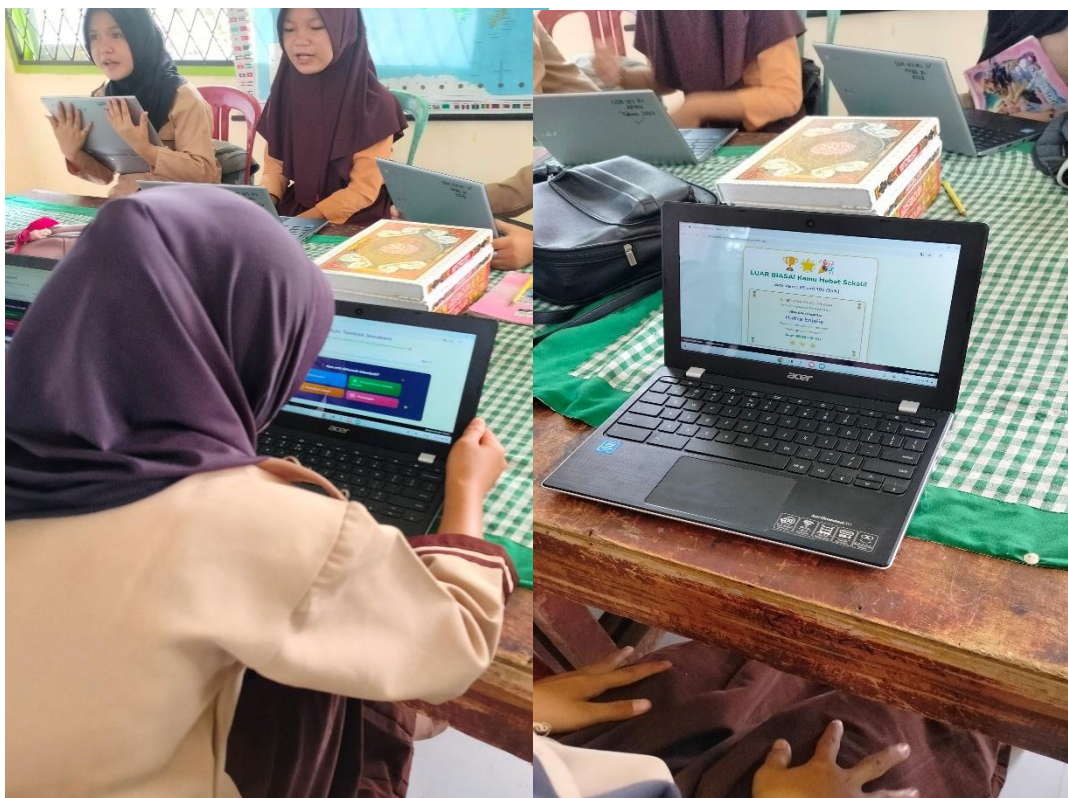
Pembelajaran PAI menggunakan Media Interaktif Berbasis Canva AI



Aktivitas Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva AI menggunakan Chromebook



Aktivitas Guru Memberikan Instruksi Video Pembelajaran yang ada di media pembelajaran interaktif menggunakan IFP



Aktivitas Siswa Mengerjakan Posttest Berbasis Kuis Interaktif Menggunakan Chromebook



Pengisian Instrumen Tingkat Kepraktisan Media Oleh Guru PAI dan Siswa

BIOGRAFI PENELITI



Ozy Vebry Alandika, S.Pd. lahir di Curup, 24 Agustus 1994. Peneliti merupakan putra dari pasangan Khaidir dan Idawati. Peneliti menikah dengan Helda Yunita, S.Pd., dan telah dikaruniai seorang anak perempuan bernama Hunafa Aiza Alhaitami. Sejak kecil, peneliti memiliki minat yang besar dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan agama Islam, sehingga terus berupaya mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun kegiatan sosial keagamaan.

Peneliti menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) di STAIN Curup pada tahun 2016. Dalam perjalanan kariernya, peneliti pernah bekerja sebagai kontraktor di PT IKPP Perawang pada tahun 2016–2017, kemudian menjadi guru di SMP Negeri 1 Rejang Lebong pada tahun 2017–2019. Sejak tahun 2019 hingga sekarang, peneliti mengabdikan diri sebagai Guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 08 Tebat Karai sekaligus menjadi pengasuh Rumah Qur'an Guru Penyemangat.

Selain aktif dalam dunia pendidikan, peneliti juga aktif dalam kegiatan literasi dan media digital. Peneliti merupakan lulusan guru penggerak tahun 2024, founder blog pendidikan GuruPenyemangat.com, penulis di Kompasiana.com, serta konten kreator edukasi di kanal YouTube Guru Penyemangat. Hobi membaca dan menulis mendorong peneliti untuk terus berkarya dan berbagi inspirasi dalam bidang pendidikan. Berbagai prestasi juga pernah diraih, di antaranya Best in Specific Interest Kompasiana Awards 2020, Juara IV Sember THR Kompasiana 2021, Juara I Sember THR Kompasiana 2022, hingga penghargaan guru inovatif kabupaten Kepahiang tahun 2024.